

CLUB Nintendo®

44

TIPS DE:
- YOSHI´S ISLAND
- DIDDY´S KONG QUEST.

INFORMACION SUPERNESESARIA
- TOY STORY
- FIFA SOCCER 96
- THEME PARK
- WATERWORLD

KILLER INSTINCT • CLUB •

VISITA A: DIGIPEN
ESCUELA DE PROGRAMACION DE VIDEOJUEGOS

KILLER INSTINCT KI2

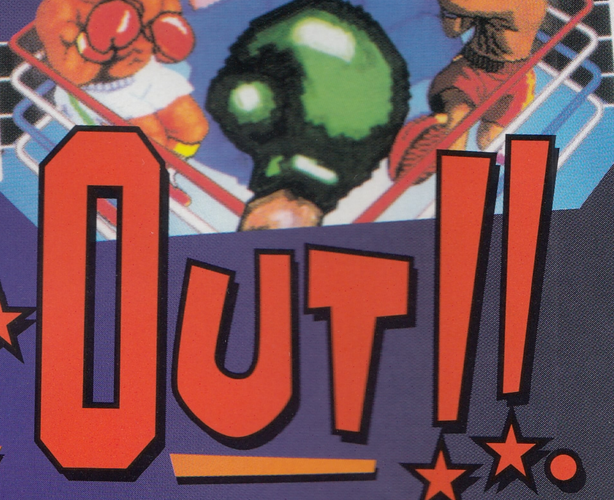
Argentina $ 3.00

FINALES: EARTHWORM JIM 1 Y 2

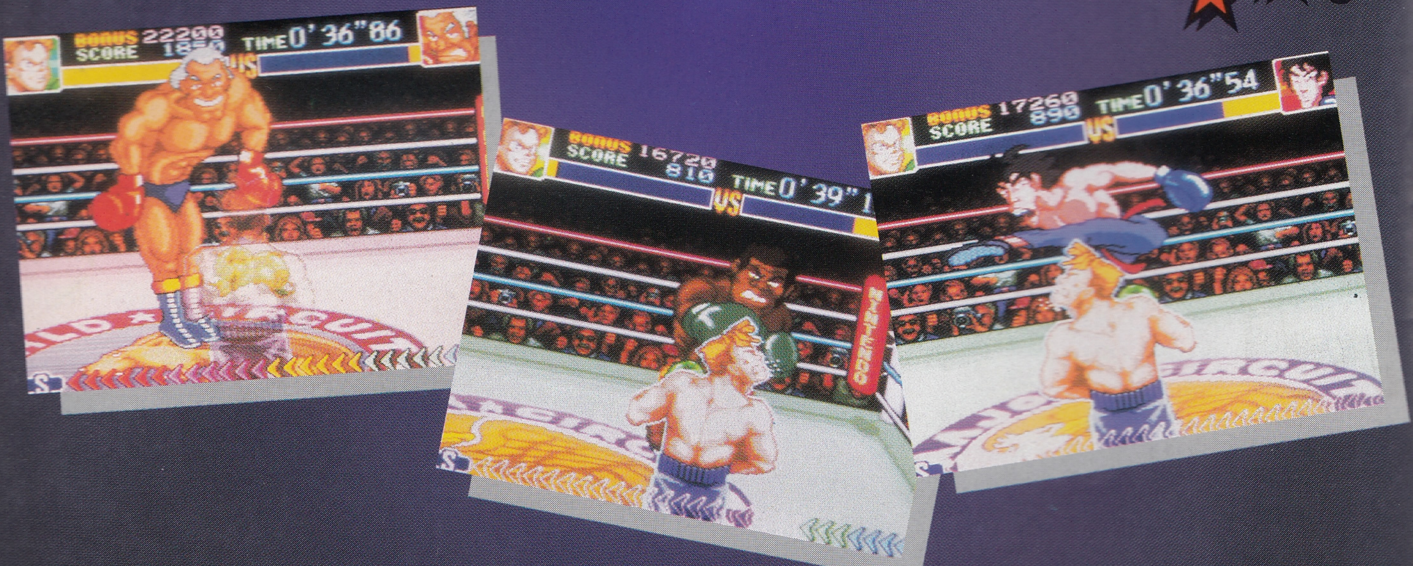
Only For
Nintendo®

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD





Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606





Bienvenido amigo a otra edición más de Revista Club Nintendo, que esta vez, además de traer la más completa y exclusiva información acerca del juego top de hoy en día en los Arcades: "Killer Instinct 2", te mostrará la escuela de programadores de videojuegos existente en américa del norte, llamada DIGIPEN, debido al gran interés que existe actualmente entre nuestros fieles lectores por saber donde hacer realidad el sueño de convertirse en el próximo Shigeru Miyamoto de la historia en lo que a tí más te gusta, los videojuegos.
Bien, por mi parte, sólo queda despedirme y esperar que disfrutes a fondo el material que te hemos preparado este mes.
¡Hasta la próxima amigo!
El Editor

RECIBIMOS CARTA

ARGENTINA FEDERICO ABEL LIMARDO - MANUEL RICO MOLINA - ANDRES RAUL MUZIETTI - PABLO A. DIAZ - MARCOS AGENOR CAMPOS - MARTIN DESIMONI - PABLO SARTO - CAMILO MOLINA - EFRAIN LUCAS GOMEZ - MAXIMILIANO MUÑOZ - LEANDRO DAMIAN MAGLIOLA - ROMAN ENRIQUE DELL'ORTO - RICARDO NOGUEROL - PABLO GERMAN BOROWICZ - PABLO SERGIO MARCOS - MATIAS BODANO - JAVIER MIRANDA - MARIA SOLEDAD RODRIGUEZ - DANIEL SEBASTIAN MAURO - GUSTAVO A. BURGOS - DIEGO RUIZ - DAVID FUENTEALBA - ALVARO MOURIÑO - MARCELO CABAÑA FERNANDEZ - JOEL ANDRES VALES - COLIXTO OXUELA - RAFAL BALBOA - MARCOS MENDIARA - CARLOS AGUSTIN TEMPERA - LUCAS LEANDRO SANCHEZ RUIZ

BOLIVIA DANIEL BERICOWITZ - MANUEL PAREDES VASQUEZ

CHILE JESUS ANTONIO CHAVEZ BASTIAS - JIMMY VILLACURA GOMEZ - NICOLAS SERON E. - NICOLAS ALVARADO H. - GONZALO DE LA FUENTE S. - SEBASTIAN PADILLA MONDACA - EVELYN BEATRIZ TABILO ROJAS - JOSE ANDRES SOTO - GERY OSCAR GERENA OLIVA - FRANCISCO VALENZO TOLAMILLA TIRADO - MANUEL A. MERELLO FERRADA - ALEJANDRO ANDRES DE PABLO JIMENEZ - FRANCISCO CARMONA G. - ADRIAN EGAÑA VENEGAS - CRISTIAN ESCALANTE - LUIS CONTRERAS - ROBERTO OSVALDO ARAVEN ARAVENA - ALVARO GUZMAN SALVO - IVAN TORRES TORRES - DANIEL VASQUEZ

PARAGUAY EDUARDO E. ENDLER

PERU JULIAN URTEAGA V.



ISSN 0188-7610

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/4 Nº 44
ABRIL 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de
Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana
de Publicaciones S.A.
(Dilapsa).

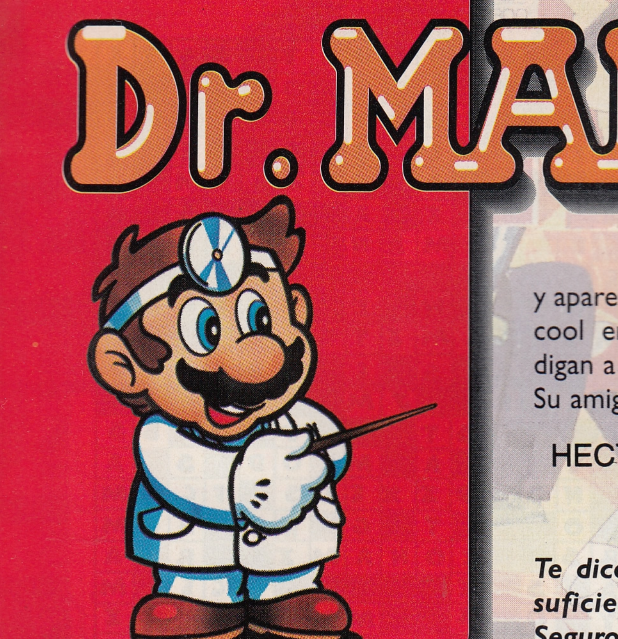
Departamento
Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista Club Nintendo Nº 5/4 © 1996 Nintendo of America, Inc. All Right Reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super Nintendo Entertaiment System, Super NES, and Game Boy are trademarks of Nintendo.
Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente Comercial: Marlene Larson C. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Editorial Televisa S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Abril de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUPER NINTENDO



Esta pregunta nadie ha podido contestármela con seguridad y espero que ustedes la respondan: ¿Conocen algún lenguaje de programación que sea especial para hacer videojuegos? ¿Se puede aprovechar la gran potencia y calidad del Nintendo 64 para adaptar juegos de Arcadia como Street Fighter Zero?

CARLOS F. CARDENAS

Respecto a los juegos para el N64 hemos comentado que es la máquina más poderosa y adaptar los juegos sería muy fácil, por eso Nintendo exige una programación especial a la altura del sistema. Es como jugar la trilogía de Ninja Gaiden en el SNES con gráficos de NES que podrá ser divertida pero no explota la capacidad del sistema. Respecto a tu otra pregunta con toda seguridad encontrarás la respuesta en la pag. 15

◆

observé algo muy curioso en el juego Uniracers. En la pantalla de opciones puse "Rename player", luego introduje el nombre de SONIC y apareció una frase que dice "not cool enough". Quisiera que me digan a qué se debe esta frase. Su amigo lector # ?

HECTOR MIGUEL BLANCO

Te dice que el nombre "no es suficientemente excitante"... Seguro tú sabes por qué. Hay por ahí otros nombres que tampoco te deja registrar como SATAN, malas palabras en inglés o por ejemplo SEGATON... tal vez porque se escribe con "C".

◆

...estoy planeando que al terminar el colegio me especializaré en lo que me gusta: programar videojuegos, desgraciadamente no tengo información sobre el lenguaje que se utilice para programar, como para adelantar un poco, además de no conocer ninguna escuela para esto

PAUL ZUÑIGA G.

Díganme qué necesito para que me acepten en Digipen, pues mi sueño dorado es poder ser programador de videojuegos.

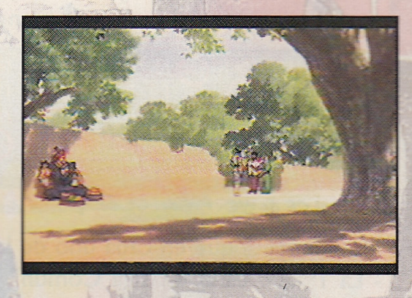
MSL FULGORE

Hemos recibido muchísimas cartas como las de Guillermo Cruz D., Carlos F. Cárdenas y Ricardo de la Vega preguntando qué escuela recomendamos para estudiar videojuegos e incluso algunas que nos dan sus recomendaciones, pero no las conocemos, por ello decidimos darnos una vuelta a Vancouver, Canadá donde está Digipen y hacer un reportaje lo más completo posible que encontrarás en este número. Creemos que lo más difícil es encontrar trabajo al terminar la carrera, pero es un hecho que los estudiantes de Digipen tienen más posibilidades.

◆

En escenas de la película de dibujos animados "Street Fighter", he visto a alguien sentado como en una plaza que está hablando, parecido a Ghandi. ¿Podrían decirme si este personaje es el mismísimo Akuma? En un número anterior de Revista Club Nintendo mencionan que cuando el penúltimo enemigo del juego Contra III, The Alien Wars, ataque con piedras, hay que agacharse, pero a este enemigo lo llaman Mother Brain y ese es el nombre del jefe final en el juego Super Metroid, ¿es el mismo?

HARMAN



Si, es Akuma y les tenemos una muy buena noticia a nuestros amigos lectores como Harman, José Ricardo Cornejo, Juan Carlos Hernandez, Apolo, Chacal y Roger Camargo Reyes que querían ver esta película. Entre Junio y Julio será estrenada en nuestro país. De hecho, hemos podido apreciar algunas imágenes exclusivas que están realmente buenas.
Respecto a Mother Brain, sólo tienen el mismo nombre y nada más.

◆

Tal como debe ser, en este número te damos la solución al puzzle que publicamos en la edición anterior, diseñado por el equipo de Revista Club Nintendo.
Por otra parte, incluimos una colaboración especial que nos envió un fanático de la saga de Mega Man, Luis Vega García quien encontró la lógica para crear passwords en el título Mega Man X2.
Como podrás apreciar más adelante , deberás tener mucho tiempo y paciencia para poder entender la técnica, además de que tendrás que esperar hasta el próximo numero para que publiquemos el final.

C	■	A	R	C	A	D	I	A	■	S	■	D	I	D	D	Y	■	B	Y	T	E
A	■	X	■	O	■	O	■	■	■	M	■	H	■	O	■	O	■	■	O	■	N
M	I	Y	A	M	O	T	O	■	■	O	R	A	T	N	I	K	■	■	B	U	G
M	■	■	■	B	■	■	L	I	N	K	■	L	■	O	■	O	■	■	E	■	U
Y	A	K	K	O	■	■	O	■	■	E	■	S	■	V	■	I	R	E	M	■	A
■	■	I	■	■	S	■	L	■	■	■	■	I	■	A	■	■	■	■	A	■	R
M	E	T	R	O	I	D	■	B	A	R	T	M	A	N	■	M	■	R	G	■	D
E	■	A	■	I	■	E	E	■	■	E	■	■	■	■	■	A	■	■	■	■	E
G	A	N	A	R	■	■	■	R	■	N	■	W	■	I	■	R	A	L	P	H	■
A	■	A	■	A	K	U	M	A	■	D	E	M	I	T	R	I	■	■	■	■	■
M	P	■	■	W	■	■	■	R	■	E	■	S	■	E	■	O	R	C	H	I	D
A	■	■	R	■	■	L	■	E	■	R	■	■	J	M	■	■	■	O	■	■	■
N	A	G	I	R	R	O	M	■	■	■	S	T	■	■	■	Y	■	O	■	B	S
■	■	■	P	■	■	D	■	Y	■	■	■	A	■	M	■	O	D	■	S	■	A
R	E	P	T	I	L	E	■	N	O	■	P	I	X	E	L	S	■	F	C	■	M
Y	■	■	O	■	■	Y	■	O	■	■	■	T	■	G	■	H	L	■	A	C	M
U	N	I	R	A	C	E	R	S	■	■	K	O	N	A	M	I	■	■	R	■	A
■	■	F	■	C	■	■	A	■	S	■	I	■	■	■	■	■	I	C	E	■	M
S	■	■	■	M	■	■	Y	■	O	■	R	■	■	M	K	■	■	■	C	■	I
N	I	N	T	E	N	D	O	■	B	U	B	S	Y	■	C	O	L	O	R	E	S
E	■	O	■	■	■	■	N	■	R	■	Y	■	■	■	I	■	C	■	O	■	H
S	E	A	T	T	L	E	■	K	E	N	■	C	O	U	N	T	D	O	W	N	■

Hasta hace poco terminé unos cuadros que facilitan fabricar cualquier password en el juego de Mega Man X2. Para empezar, hay 4 passwords (**PW**) distintos que te llevan a un mismo lugar con los mismos Items, por lo tanto sólo vamos a trabajar con 1:

Este **PW** te deja en la pantalla donde los 8 Mavericks (**MV**) esperan por ti y no tienes absolutamente nada, o sea, ya pasaste la escena de introducción.
***Nota:** Siempre que se hable de cambios, será con respecto a este **PW**.*

Posteriormente, procedí a obtener los 8 **PW's** de los 8 contenedores de energía (**CE**). Tomaba uno, anotaba el **PW**, ponía reset y tomaba otro, de manera que siempre tenía uno.


PW del CE de WC PW del CE de RJ PW del CE de VZ PW del CE de CC PW del CE de DB PW del CE de SB PW del CE de DT PW del CE de EC

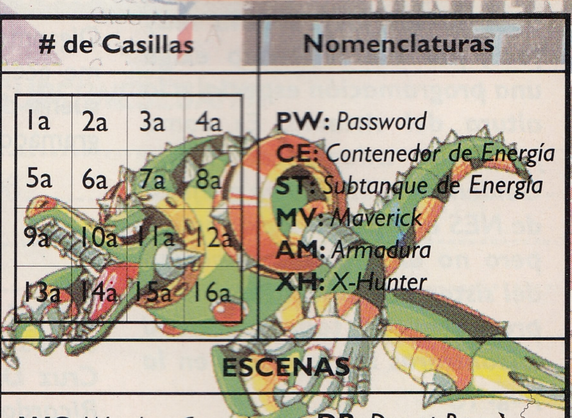
Me di cuenta que en cada uno de los **PW's** cambiaba 2 casillas:
- La 1ª, que es la "Casilla Común" para los **CE**, ya que en los 8 passwords cambia, con respecto al **PW** base, por el No. 3 menos para el **CE** de **EC**.
- La otra casilla cambia dependiendo de qué **CE** se haya tomado.

Ahora al tomar otro **CE**, el No. de la "Casilla Común" regresa 8 y ya existen 3 casillas que cambian con respecto al **PW** base; la "común" que en realidad pasó de 8 a 3 y de 3 a 8, y las otras 2 son por el **CE** de las 2 escenas.

Por ejemplo; si tomo el **CE** de **CC** y el de **VZ**, los PW's serían:


PW Base PW con el CE de CC PW con los CE's de CC y VZ.

Del 1o. al 2o. cambia la "Casilla Común" de 8 a 3 y la 9a. casilla de 3 a 5.
Del 2o. al 3o. cambia la "Casilla Común" de 3 a 8 y la 14a. de 6 a 2.



# de Casillas			
1a	2a	3a	4a
5a	6a	7a	8a
9a	10a	11a	12a
13a	14a	15a	16a

Nomenclaturas

PW: *Password*
CE: *Contenedor de Energía*
ST: *Subtanque de Energía*
MV: *Maverick*
AM: *Armadura*
XH: *X-Hunter*

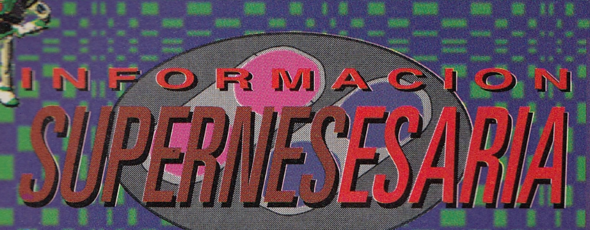
ESCENAS

WC: *Weather Control*
RJ: *Robot Junkyard*
VZ: *Volcanic Zone*
CC: *Central Computer*
DB: *Desert Base*
SB: *Deep-Sea Base*
DT: *Dinosaur Tank*
EC: *Energy Crystal*

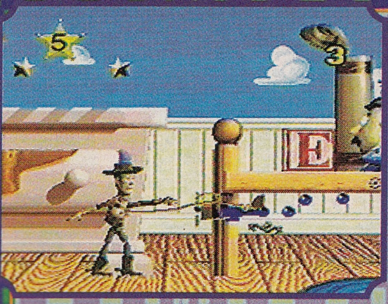
Especial

TRUCOS INEDITOS

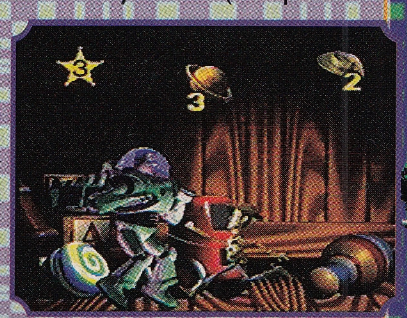
Juego...	Para...	Truco...
ARCANA (SUPER NES)	SOUND ROOM...	Presiona simultáneamente los botones **L, R** en la pantalla de presentación.
JUNGLE STRIKE (SUPER NES)	COMENZAR EN "CHAMPAIGN 5"...	Coloca este password : **8B45CP8XNMPT**
MARIO TENNIS (VIRTUAL BOY)	AUMENTAR LA DIFICULDAD...	Presiona en la pantalla de presentación **L, L, R, L, R** y **SELECT.**
OGRE BATTLE (SUPER NES)	EL SOUND TEST...	Ingresa el password : **"MUSIC / ON"** y presiona el botón **A.**
SMASH TV (SUPER NES)	EL SOUND TEST...	Antes de seleccionar, presiona: **L, R, L, L, R.**
URBAN STRIKE (SUPER NES)	VER LOS CREDITOS...	Ingresa el siguiente password: **D63PMJTKHWY**, y el botón **START.**
VIRTUAL LEAGUE BASEBALL (VIRTUAL BOY)	EL PATIDO "USA VS GALAXY TEAM"...	Pon el password : 00 ♣ 43.
X - KALIBER (SUPER NESS)	SELECCIONAR ROUND...	Presiona la secuencia :**DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO**, en la pantalla del título.







¡Uff! La vida sí que tiene sus bemoles cuando se es un vaquero llamado, y es que ser un muñeco cowboy en un mundo tan vertiginoso y acelerado como el de hoy en día no es nada bueno porque cuando llega el cumpleaños de tu dueño, dejas de ser su preferido porque le han regalado a Buzz Lightyear, un guardián espacial quien se cree otra onda porque está equipado con rayo láser (aunque los demás juguetes saben que no se trata más que de un foquito que se prende y se apaga).



Es aquí en donde comienza la gran aventura en la que tú, en el papel de Woody debes reivindicarte como lo que eres: Un gran juguete.





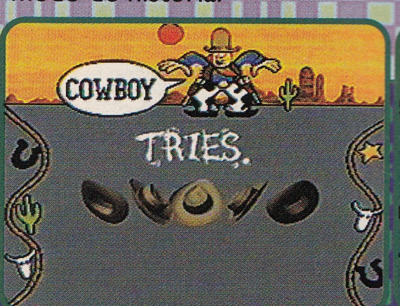
Toy Story fue diseñado con bastante creatividad, y aunque los movimientos de Woody se limitan tan solo a correr, saltar, agacharse y usar un cordón a modo de látigo, cada nivel en sí es diferente al anterior, y aunque a veces se llegan a parecer, siempre encuentras nuevos elementos.

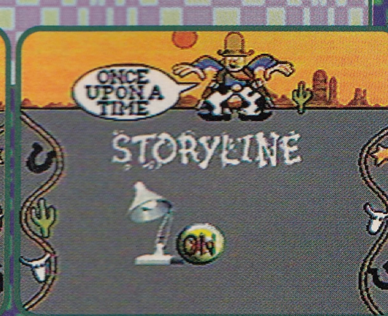






Existe una pantalla de opciones, en la que puedes invertir el uso de los botones de salto y uso del látigo; también puedes escoger hasta cinco vidas para empezar el juego sin que por esto se vea afectada la dificultad; por último existe la opción, para quienes saben inglés, de activar el modo de historia.

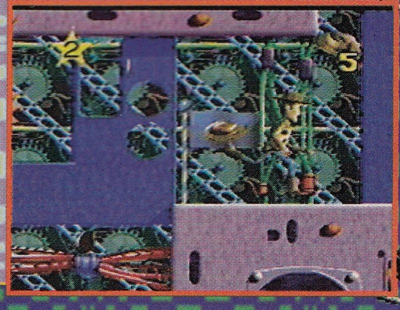




** Los sprites, o sea los personajes, son del doble del tamaño normal, lo cual es bastante sorprendente para lo que estamos acostumbrados; además de que puedes apreciar mejor los movimientos en este cartucho de 32 megas.*



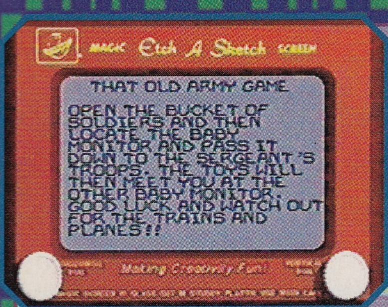
A lo largo del juego, tienes que ir tomando estrellas o terminar un nivel específico lo más rápido posible para que cuando lo termines te hagan un conteo y puedas ganarte continues, vidas o estrellas de energía. En algunos niveles te vas a encontrar con unas banderas que debes activar y que te sirven para comenzar desde ese punto si eres eliminado.

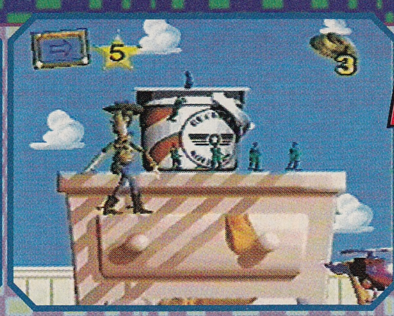




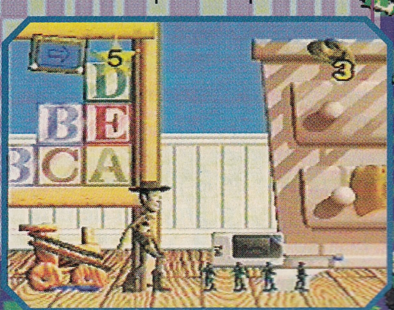
En este juego, como ya te mencionamos, cada nivel tiene lo suyo y es muy divertido tener que hacer algo diferente en cada escena:

THAT OLD ARMY GAME





Antes de cada nivel verás una pantalla explicativa que te dice lo que tienes que hacer, en este caso tienes que destapar el bote de los soldaditos de plástico, tirar un transmisor (de esos que usan las mamás para escuchar a sus bebés) para que los soldados lo recojan y lo lleven hasta el receptor que es el final del nivel. En lo que los soldados caminan hacia su misión, tú te puedes dedicar a tomar las estrellas y descubrir nuevos caminos mientras evitas a los diferentes juguetes que te hacen daño.

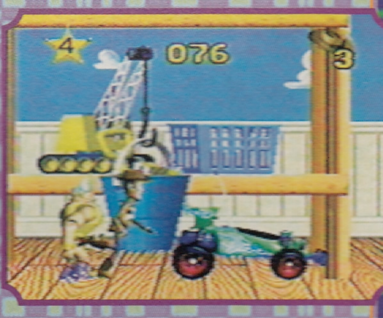


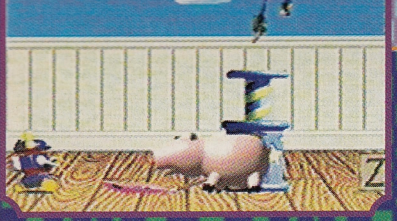




RED ALERT

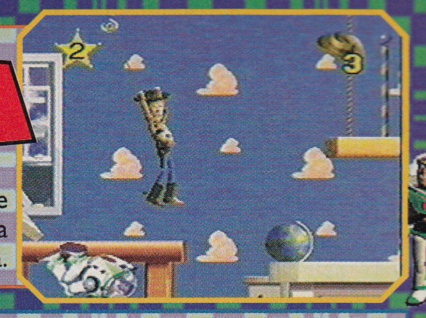
Resulta que Andy, tu dueño, se dirige hacia su cuarto, y tú y los demás juguetes, por estar divirtiéndose, los van a atrapar infraganti, por lo tanto debes ir a activar los mecanismos que te ayudarán a guardar cada juguete en su lugar. Rex, el dinosaurio, Hamm, la alcancía y el robot van dentro del baúl; el cochecito de control remoto y el muñeco fortachón, van debajo de la cama, y finalmente tú, vas encima de ella. Este nivel es por tiempo, así es que, ¡Deja de leer y apúrate a acabarlo!





EGO CHECK

Aquí tienes que demostrarle a Buzz que eres tan hábil como él, aunque tú no puedas volar y él si. Nota que te puedes colgar de los ganchos con tu látigo, bueno, la cuerda que sale de tu panza.





NIGHTMARE BUZZ

A este nivel se le podría considerar como de jefe ya que te encuentras dentro de la pesadilla de Woody, la cual es bastante divertida ya que debes eliminar a un Buzz gigante que te lanza rayos láser, golpéalo cuando esté tecleando información en su antebrazo.



A BUZZ CLIP

Este nivel es original ya que de repente rompe con el ritmo del juego, porque tienes que usar el carrito de control remoto para "noquear" a Buzz y así se caiga del escritorio. Es de vital importancia que tomes las pilas que va dejando Buzz cuando lo golpeas.



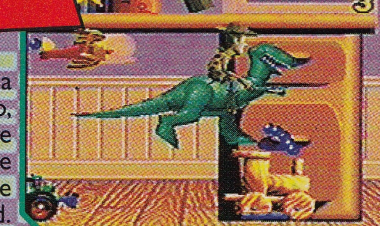
REVENGE OF THE TOYS

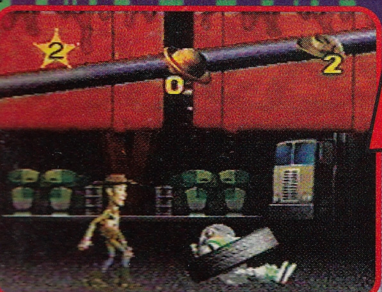
Al parecer los demás juguetes no están de acuerdo con lo que le hiciste a Buzz por envidioso, ya que sin querer lo tiraste por la ventana; sin embargo a Rex, el dinosaurio no le gustan las confrontaciones y antes de que se ponga violento el asunto, te pide que lo ayudes a salir del cuarto para lo cual deberás ir quitando los obstáculos que impiden su avance.

** La película de Toy Story es la primera película de Disney animada en su totalidad por computadora.*
** El equipo de especialistas de animación de la película trabajó también en el proyecto de este juego.*

RUN REX, RUN

Como ayudaste a Rex y él no quiere que haya pelea, te propone que te montes encima de él para salir corriendo y huir del cuarto, claro, sorteando a los demás juguetes que están en tu contra en un nivel de "Side scroll", o sea que avanza de lado, a toda velocidad.





BUZZ BATTLE

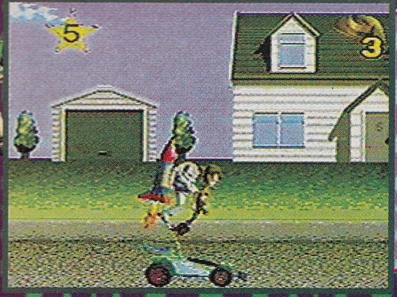
Este es otro nivel como de jefe; Buzz está realmente enojado contigo, ya que por lo que le hiciste, Andy te llevó a ti a la pizzería porque no lo encontró a él. Te explica que en su planeta se practica la venganza, pero que como no están en su planeta, te tiene que dar tu merecido; y así emprendes en plena calle una batalla con él en la que debes lanzarle una llante encima para tranquilizarlo y vencerlo.



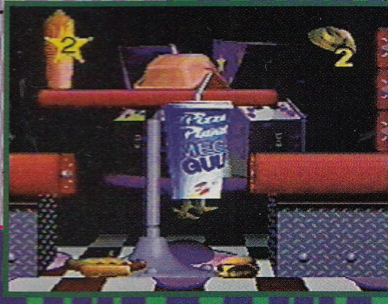
** Las gráficas del juego son realmente atractivas, ya que fueron extraídas directamente de los modelos en render que se usaron en la película.*
** Las voces del juego son originales de la película y la de Woody es la de Tom Hanks.*

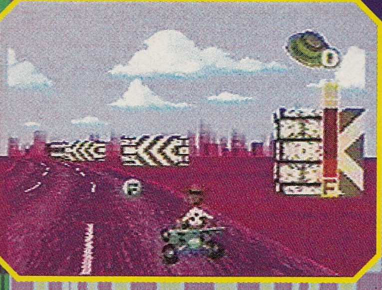






Bueno y nosotros aquí nos detenemos porque sabemos que ya estás ansioso y aún falta mucho por recorrer en este divertido y original juego: Un nivel con vista tipo Doom, otro en el que sabrás lo que es camuflarte dentro de un vaso de refresco, e incluso uno donde podrás volar.





Podemos decir que el juego no cambió mucho en su versión final, sólo algunos detalles más y en vez de los 19 niveles que nos habían dicho que tendría, quedaron sólo 17 pero muy buenos. La gente de Psygnosis (Quienes en realidad hicieron este juego) hizo gala de unos excelentes gráficos que en diversas escenas fueron extraidos de la película del mismo nombre, en la cual está basada este juego. Pero no te dejes engañar por los gráficos ni por el concepto que pudiera parecer infantil de este juego, créenos, tiene buen reto, sobretodo si consideras que te tienes que ganar los continues, y las vidas no son muy frecuentes. De hecho consideramos que este juego debió contar con la opción de password, no de cada nivel, pero al menos cada cuatro ó cinco niveles, y otro factor que le resta puntos, es la movilidad del personaje, pero no es nada grave.



Este es para Game Boy. Escoge a cualquier personaje y en la pantalla de vs. mantén presionado → mientras aprietas **Select, Start, B, A.** Entonces escucharás un sonido que indica que Eyedol espera para que tú y sólo tú lo manejes.

Y ya que andamos en éstas, ¿por qué no decirte cómo hacer el Ultra de 99 golpes de Eyedol? Tal vez sea demasiado pronto, pero sabemos que querrás saberlo, así que aquí te va (el Ultra).



←→ + P G ←→ + P G **ULTRA 99**

Como ves, sólo son 2 movimientos que hay que repetir 33 veces para lograr el Ultra 99.

Si pones ↓ y **Start** al mismo tiempo en la pantalla de vs. cuando juegas dobles, escucharás el mismo sonido que escuchas al poner el truco de Eyedol. Con esto logras tener **"Easy Combo Breaker"**.

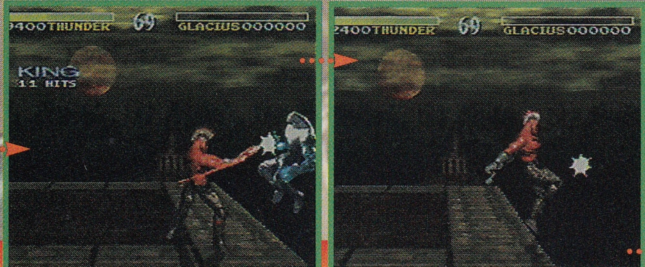
Además, si pones ↑ y cualquier botón en la pantalla de selección, estarás activando **"Random Select"**.

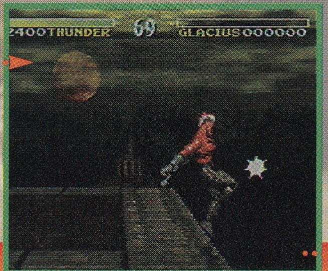
Por cierto, los Ultras que se publicaron en el Killer Instinct Club pasado, no se pueden hacer aquí por razones obvias, pero sí existen. ¿Crees poder sacar uno? Si es así, aquí esperamos tu carta explicando claramente cómo se hace.

Ahora vamos al Killer Instinct de SNES. Haz el Ultra de Chief Thunder, que publicamos en el KI Club anterior, en un edificio de manera que el último golpe del combo normal (con el que el otro peleador se cae) le pegue al contrincante en la orilla del edificio para que con ésto se caiga del mismo, mientras tú le conectas el Ultra.

Así, en vez de que el enemigo caiga normalmente, caerá del otro lado de la pantalla.





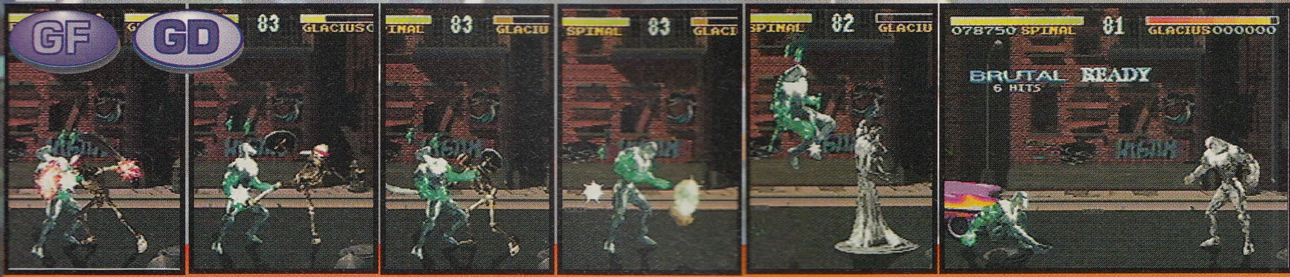




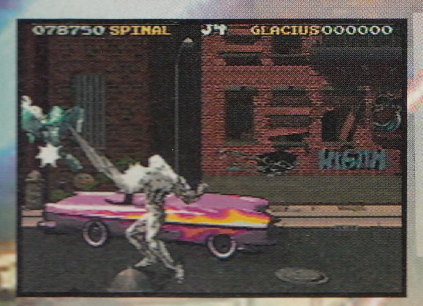
1. Ultimo golpe del combo. **2. Ultra** **3. Bug**

¿No que no había sombras en el KI de SNES?
Escoge a Spinal y a Glacius. Ahora solamente tienes que hacer un combo con Spinal (el que sea) y remátalo con ↓ ↓ **GF.**
Sólo hay un detalle. Antes de empezar el combo, deja presionado **GF** y cualquier otro botón, haz el combo y termínalo con ↓ ↓, soltando al mismo tiempo los 2 botones. Así Spinal quedará convertido en Glacius, un Glacius gris que hasta ahora es lo que más se le acerca a las sombras de las arcadias.

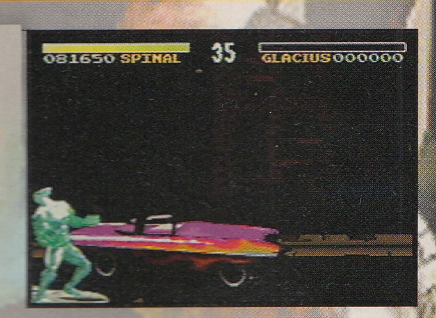
Ejemplo:



→→ + GM PM ↓↓ Y SUELTA GF Y GD AL MISMO TIEMPO



A partir de aquí ya dejas de ser Spinal y todo lo que hagas será con Glacius. Sólo hay 2 problemas: 1º, no puedes saltar ya que se rompería el encanto; 2º, si te pegan, también regresas a tu forma original. La dificultad de esto es hacer combos, pero sí puedes hacer ataques finales.

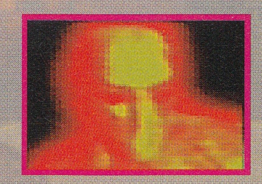


Y como lo prometido es deuda, aquí van los Ultimates al estilo Ultra del KI Club anterior. Ya no ponemos fotos ya que robaría espacio que podría ser utilizado en información interesante como lo último del Xa. Además ya todo mundo sabe qué pasa con los combos.

El botón que está en rojo es el que hay que mantener presionado durante todo el combo.











B. ORCHID: **PM** ↺ **+GM,PD,** ↺ **+GM,PD** ↺ **+GM,PD** al mismo tiempo ↺ y suelta **PM**

CHIEF THUNDER: **PF,** ←→ **GF,PF,** →← **GM** **PF** al mismo tiempo ↺ y suelta **GM**

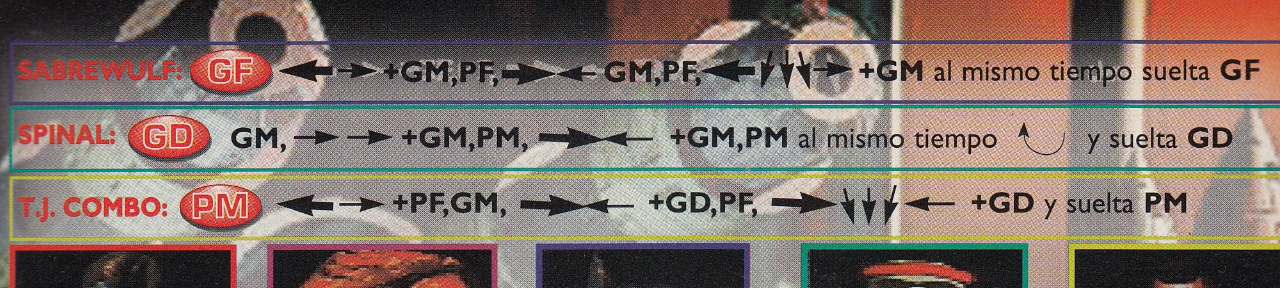
CINDER: **PM** **GF,** ←→ **+GF,GF** al mismo tiempo ↺ y suelta **PM**

FULGORE: **GM** ←→ **+PF,PF,** ↺ **+PF,PF** ↺ **+PF** al mismo tiempo y suelta **GM**

GLACIUS: **GD** **GF,** ←→ **+GM, GM** al mismo tiempo ↺ y suelta **GD**

JAGO: **GF,** ↺ **+GF,GD,** ↺ **+** **GF** **,PM** al mismo tiempo ↻ y suelta **GF**

RIPTOR: **GD** ←→ **GF,PM,** →← **+PD,PM,** ←↓↓↓→ **+PM** al mismo tiempo suelta **GD**



SABREWULF: GF ←→ +GM,PF, →← GM,PF, ←↙↓↘→ +GM al mismo tiempo suelta **GF**

SPINAL: GD GM, →→ +GM,PM, →← +GM,PM al mismo tiempo ↶ y suelta **GD**

T.J. COMBO: PM ←→ +PF,GM, →← +GD,PF, →↘↓↙← +GD y suelta **PM**



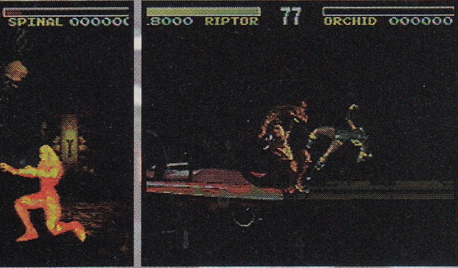


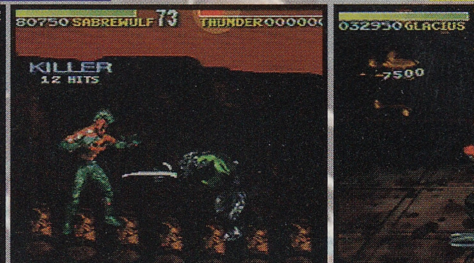


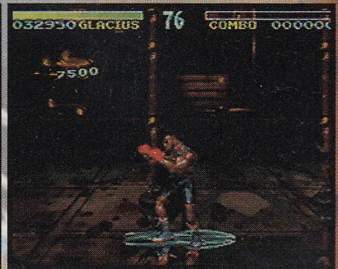




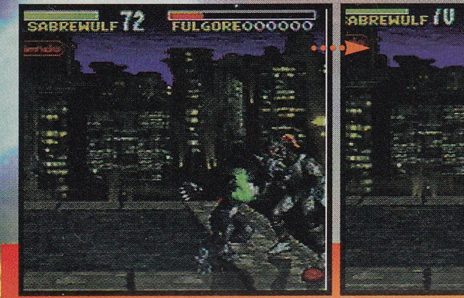








Además, si haces cualquiera de estos Ultimates en un edificio (en especial el de Sabrewulf) de manera que el último golpe del combo normal haga que el oponente se caiga del edificio se verá algo muy curioso. Observa la secuencia:



Comenzar el combo de forma que el oponente tenga poca energía.



El último golpe del combo tira al oponente.



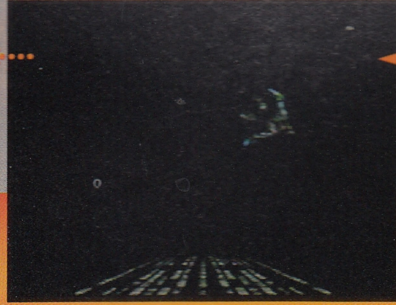
El oponente cae mientras tú te preparas para hacer Ultimate. A partir de aquí, ya no se escucha la música.



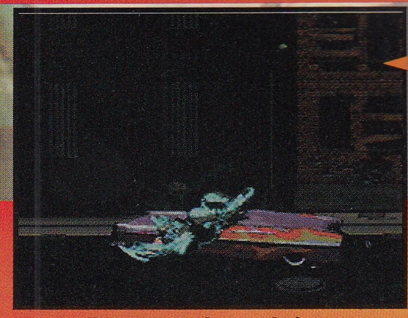
Le pegas al oponente.



Celebras.



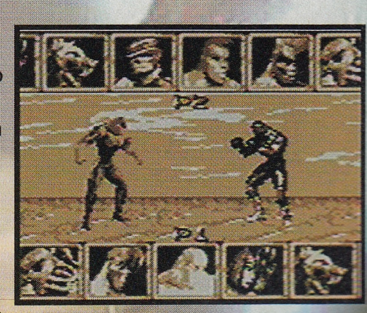
El oponente cae en silencio.



Regresa la música.



Hay muchas maneras de hacer estos combos que provocan Ultras y Ultimates raros. Aquí, nosotros publicamos los más fáciles para que aquellos que no sean tan diestros puedan hacerlos. En general, para hacer cualquiera de estas rarezas, haz un combo sin remate, de forma que con el último golpe el oponente se caiga mientras marcas el Ultimate. Esta es la base de todos estos combos.
Cualquier truco, Bug o corto circuito que encuentres en tu cartucho de Killer Instinct, y que digas "Esto es tan bueno que vale la pena que salga en KI Club" mándalo aquí explicando cómo se hace









En esta pantalla presiona el botón **SELECT** para que aparezca el pequeño menú de abajo, después presiona **START** para regresar a la pantalla anterior.

Para ejecutar este raro **BUG** tienes que entrar al modo de **TOURNAMENT GAME**

Ahora en esta pantalla sólo pon las iniciales de los dos primeros jugadores.





Ahora presiona el botón **X** para borrar las iniciales del segundo jugador, después presiona el botón **SELECT** para entrar al modo de torneo.

Ahora, si te fijas en la foto, el segundo jugador ya no tiene iniciales y conforme vayas jugando y le ejecutes **NO MERCY** al oponente aparecerán cosas raras...



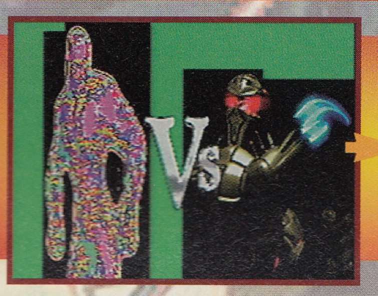
...que al seleccionar al jugador la pantalla se verá llena de gráficos raros o los personajes estarán ejecutando movimientos.







También en las pantallas de display se ven gráficos multi-colores



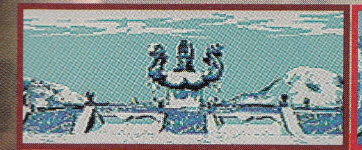
Con Cinder al ejecutar el poder para esquivar los poderes a veces toma colores raros o al enfrentarte con él no le puedes pegar.



Puedes ejecutar el truco y después salirte de torneo, comenzar un juego normal y pasarán cosas raras.

Si te preguntabas si Killer Instinct de Game Boy tenía **Stage Select**, la respuesta es **SI**. Para hacerlo, presiona los botones en la pantalla de **Vs.** y jugando en el modo de **1P Vs. 2P**.

GLACIUS



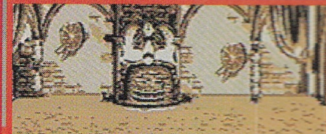
↑ + PATADA

ORCHID



↓ + PATADA

SABREWULF



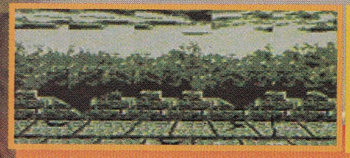
↑ +GOLPE

JAGO



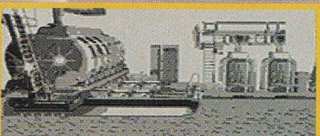
↓ +GOLPE

SPINAL



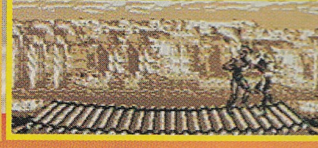
↑ + START

FULGORE



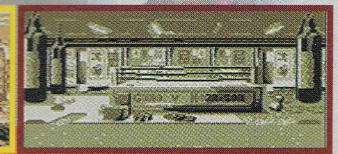
↓ + START

THUNDER



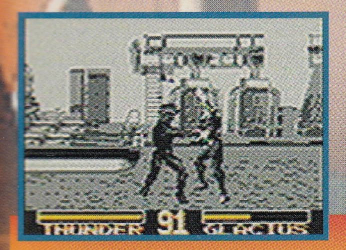
↑ + SELECT

T. J. COMBO



↓ + SELECT

No sólo Eyedol tiene un Ultra de 99 golpes. Chief Thunder no soportó quedarse atrás y él también nos demuestra el suyo (su Ultra).



← → + G



P



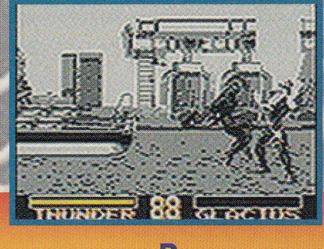
→ ← + G



P



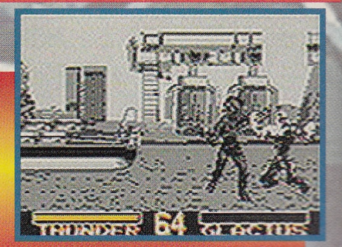
→ ← + G



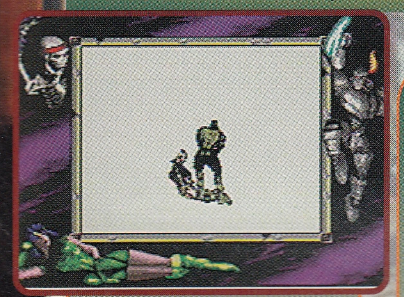
P

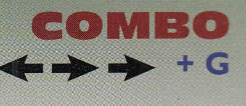
Repite muchas veces hasta que juntes 99 golpes.

→ ← +G, +P



Nos han preguntado por los movimientos de NO MERCY para Killer Instinct de Game Boy, por lo tanto de una vez damos el de todos los personajes y recuerda que estos movimientos se ejecutan cuando le restas toda la segunda barra de energía a tu oponente.

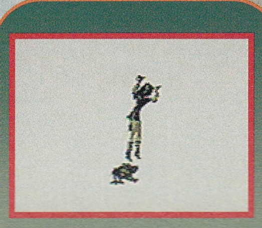




COMBO

← → → + G

G = Golpe
P = Patada



ORCHID

↓ → ← + P

Pegado al oponente



FULGORE

↓ ↘ → + P

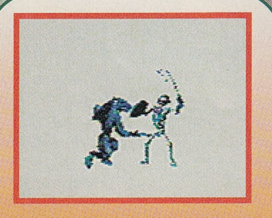
Ejecuta esta secuencia a tres pasos del oponente



JAGO

← → → + G

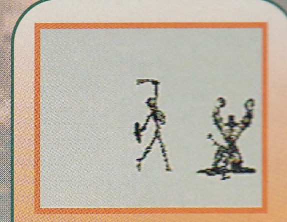
Pegado al oponente



SABREWULF

← ← + P

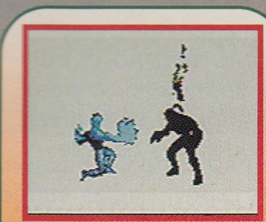
Pegado al oponente



SPINAL

← ← ← ←

+ P



THUNDER

↓ ↘ → + G

Ejecuta esta secuencia a tres pasos del oponente



GLACIUS

← ↙ ↓ ↘ → + G

Todos los movimientos que te damos son mientras el oponente este a la izquierda.



DigiPen

El pasado mes de Febrero con muchas ganas y todo, nos lanzamos tres personas de Club Nintendo a Seattle en USA y a Vancouver, ahí en Canadá, en busca de las noticias más frescas y relevantes para tenerte siempre bien informado, (bueno, en realidad eso es lo que le decimos a nuestro Jefe para que nos mande, pero vamos a vaguear...) precisamente en Vancouver se encuentra ubicada la escuela de programación de videojuegos "Digipen" y de la cual ya te habíamos hablado un poco, así que decidimos ir a darnos una vuelta para abundar en datos, ya que muchos de los lectores nos han hecho bastantes preguntas al respecto.

¿Qué es Digipen?
No sabemos. (por qué empezar con esta pregunta si ya lo hemos dicho, pero bueno....) Digipen fue la primera escuela de programación en América enfocada de lleno al campo de los videojuegos, ahí cada alumno estudia cómo realizar un videojuego, desde la planeación que es lo primero, hasta la programación del juego en sí. Digipen es una escuela que ha recibido el apoyo en equipo de Nintendo con el que los alumnos comienzan a programar.

¿Qué es Digipen?

Seguramente tú has de tener una idea un poco incorrecta -al igual que nosotros la teníamos- de cómo es Digipen; en realidad la escuela no es muy grande y sólo ocupa dos pisos de un edificio pero eso no importa mucho, lo que importa es el nivel de estudios que ahí se tienen y déjanos decirte que es bastante bueno.

¿Cómo es el ambiente en Digipen?
En Digipen nos encontramos con un ambiente bastante agradable pues la gente que está ahí así lo hace sentir, y es que como dice el señor Comair: "Para estudiar esta carrera no se necesita una edad en especial pues recibimos alumnos de 18 años en adelante, lo importante es tener un espíritu joven y alegre" y eso se ve a leguas en cada uno de los salones que visitamos. Otra cosa que nos pareció bastante chistosa y que nos comentó el Sr. Comair es que el horario de la escuela es de 9:00 AM a 2:00 PM generalmente, pero como cada uno de los estudiantes tiene su



Esta es la fachada de Digipen, como puedes ver no es muy grande pero lo importante no es el tamaño.

El plan de estudios de Digipen es bastante extenso y se tiene que cumplir en un par de años; como dato curioso te diremos que la primera generación de programadores se graduará este mes, y según el director de la escuela, el



señor Claude P. Comair: "Sólo los alumnos que cumplan al 100 % con el plan de estudios estarán listos para programar un videojuego". Y el plan de estudios al que el se refiere incluye las siguientes materias:

primer semestre

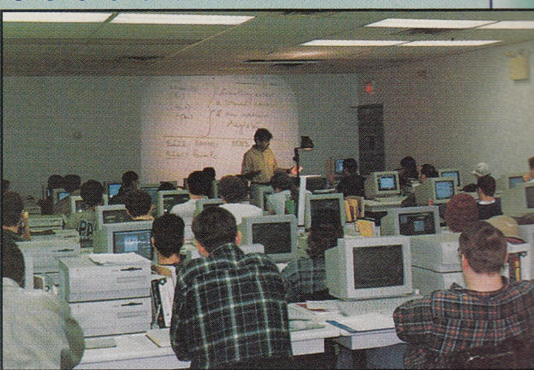
- Producción de Animación por Computadora
- Fundamentos de la Animación
- Desarrollo de Storyboards
- Planes de Producción
- Introducción a Sistemas Gráficos de computadora
- Práctica de Animación Supervisada

segundo semestre

- Proyectos de Animación
- Fundamentos de la Animación 2
- Diseño de Soundtrack
- Práctica de Animación Supervisada

tercer semestre

- Ambientes Gráficos
- Proyectos de Animación 2
- Entrenamiento Avanzado de Animación
- Práctica Supervisada de Animación.



Nos pudimos colar de "oyentes" a una clase del grupo que apenas está comenzando, como podrás ver hasta en la teoría puedes estar practicando un poco.

último semestre

- Entrenamiento Avanzado de Animación 2
- Proyecto de Animación 3
- Práctica Supervisada de Animación.

Todo lo anterior da un total de 829 horas netas de clase, 3611 de Práctica Supervisada de Animación, 900 de un Taller de Producción para verano y 5430 de uso del laboratorio de cómputo.

Dentro de los lenguajes de programación que se estudian en Digipen tenemos lenguaje C y C++, además de lenguajes nativos para computadoras. De entre otras materias que se ven y que están dentro del plan de estudios que detallamos a grandes rasgos por semestre anteriormente están: Manejo de Variables, Algebra Básico, Sistemas Númericos Binario, Octal, Decimal y Hexadecimal, Trigonometría, Ecuaciones Lineales, Geometría, Transformaciones en 2D y 3D, conocimientos de Sistemas para PC y MAC (que van desde cómo prenderlas hasta cómo programarlas), Algoritmos para 2D y 3D, Matemáticas para proyecciones en 3D, Algoritmos para Polígonos, Render y Ray Tracing, Prevención de Colisiones en Sistemas Avanzados, uso de texturas y por supuesto Programación para el SNES.

Además de esto, hay alumnos que se especializan en ciertas áreas específicas como el diseño, los soundracks o música para los videojuegos, la animación o la programación misma, pero eso es aparte de las materias que mencionamos anteriormente las cuales se podrían considerar como "las obligatorias" por decirlo de alguna forma.

computadora para su uso exclusivo, mientras dura su curso, ellos se quedan después de clases y prácticamente los tienen que "correr" a las 10:00 PM que es cuando se cierra la escuela (inclusive tienen clases los sábados).

¿Cómo es el ambiente en Digipen?

El Sr. Comair tiene un título de sistemas de la Universidad del Japón, él es una persona bastante agradable pero también es bastante exigente con sus alumnos. Por ejemplo: a partir del tercer semestre los estudiantes más avanzados comienzan el desarrollo de un juego en el que están involucrados aproximadamente 18 estudiantes; cada uno de ellos tiene una tarea definida y si uno falla en su misión, es cambiado o removido del proyecto por el Sr. Comair porque como él mismo dice: "Así es en la vida real, si fallas estás fuera, así que en esta escuela no preparamos perdedores".

Otra cosa que nos comentó Mr. Comair y que nos pareció interesante es que los



Para practicar la programación en el SNES, Nintendo apoyó a Digipen dándoles unos simuladores de este sistema para correr ahí los programas que hacen los estudiantes.

juegos que se programan en la escuela ellos los guardan y no les permiten a los estudiantes venderlos porque como él dice: "Estamos creando gente que se una a las empresas, no que compita con ellas, además no se puede comercializar algo que no está bien hecho" así que ningún trabajo puede ser comercializado, a diferencia de la escuela de programación de Human en Japón donde tienen un acuerdo con los estudiantes para comercializar sus juegos; también nos comentó al margen, que tenían una especie de "Sistema de Intercambio" con escuelas de programación en Japón. Esto de la comercialización nos pareció bastante interesante, pues además de lo que él expuso, evita la "explotación" de un producto por alguna empresa (eso nos recuerda un concurso que se realizó en un país vecino, donde una empresa premiaba el mejor Software escrito por gente no profesional, el regalo era bastante atractivo, pero si ganabas, tu programa o aplicación pasaba a ser propiedad de la empresa, así que ¿Qué tal si ganaba alguien que fuera muy capaz y aunque no profesional creaba algo que le diera a ganar millones de dólares a la empresa y él tan solo se quedaba con un premio?

Por si tenías la duda acerca de dónde esta Vancouver, te diremos que éste ha sido el viaje en el que nos hemos desplazado la mayor distancia dentro de nuestro continente

Cada uno de los estudiantes tiene una computadora personal para todo su curso, en ella pueden trabajar, estudiar, jugar y hasta tomar notas de la clase.

Cada grupo debe trabajar en el proyecto del desarrollo de un videojuego, aquí tenemos al grupo más avanzado revisando detalles de su proyecto: Un juego R.P.G. llamado "Caves of Nirvan".

El director de esta escuela, el señor Claude C. Comair supervisa personalmente el desarrollo de cada una de las clases.



Este es un gráfico desarrollado por Richard Marchand, uno de los alumnos de DigiPen.

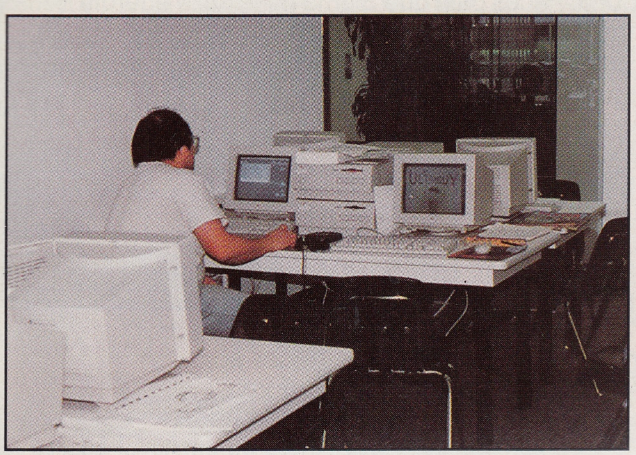


© Richard Marchand, Digipen.

¿Puedo estudiar en Digipen?, ¿Qué necesito?



Aunque es bastante difícil tú puedes llegar a estudiar en Digipen, y decimos que es bastante difícil porque hay muchas características que debes reunir. Para empezar te podemos decir que ya debes haber terminado tus estudios de preparatoria con excelentes calificaciones sobre todo en Matemáticas, algo curioso es que, contrario a lo que puedas pensar, no es necesario ser un genio en computación, es más, si no sabes nada es mejor, pues nos comentaron que muchos estudiantes llegan con vicios en programación que son muy difíciles de eliminar, lo que a ellos realmente les importa es que seas bastante bueno en Matemáticas. Después de esto puedes pedir una solicitud de aplicación, ya sea por correo a: Digipen Computer Graphics Inc. 5Th Floor, 530 Hornby Street, Vancouver, B.C. Canada V6C 2E7, por teléfono al 95(604) 682 0300 y Fax 95 (604) 682 0310, o por e-mail a: digipen@digipen.com.

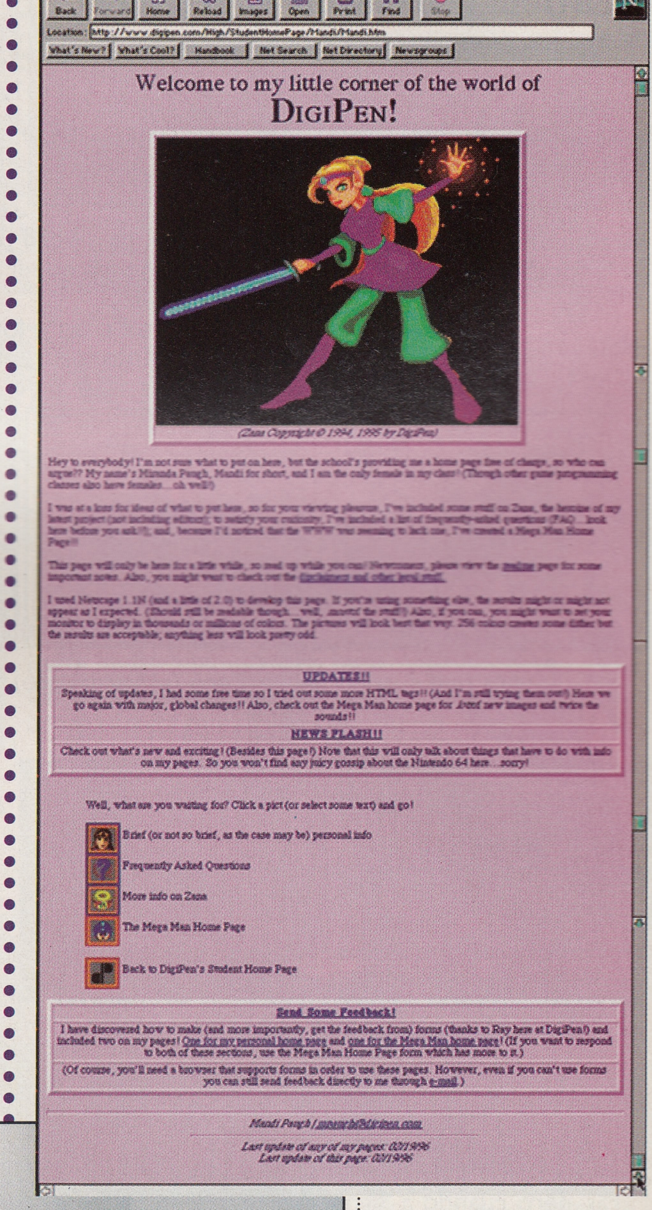


Además de los proyectos en grupo, cada uno de los alumnos puede trabajar en algún juego de él después de clase.

Después de recibir tu solicitud, estudiarla, llenarla y mandarla de regreso, deberás esperar, pues tu solicitud será concienzudamente analizada y sólo serán escogidos los mejores alumnos, así que si crees que estás preparado puedes pedir una donde además podrás saber los costos de los estudios en DigiPen.

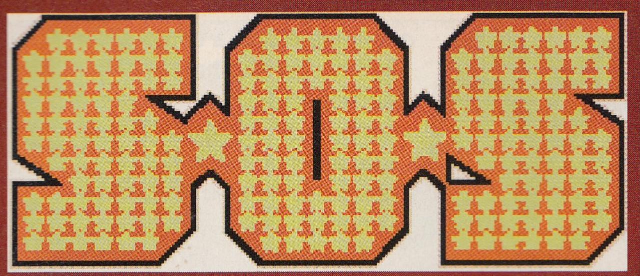
Por cierto, déjanos decirte que ya un estudiante latinoamericano fue considerado apto para entrar a estudiar a DigiPen. Su nombre es Alejandro Moreno y radica en un país del norte, él es la prueba viviente de que sí se puede llegar a estudiar ahí si reunes los requisitos necesarios.

Muchos de los juegos que han sido programados en la escuela se guardan y algunas veces se muestran ya sea a gente del medio o a los mismos estudiantes para que los revisen.

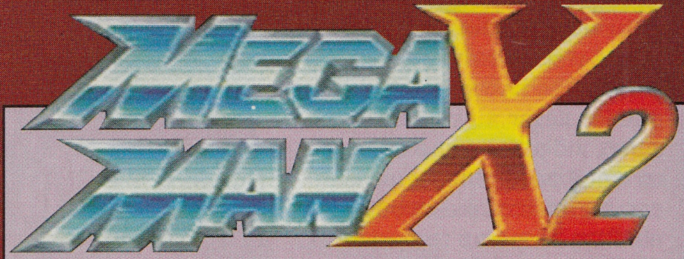




Tú puedes visitar la "Home Page" de Digipen a través de Internet, la dirección es: http://www.digipen.com Ahí podrás conocer un poco más de esta escuela, para pedir informes lo puedes hacer a: Digipen Computer Graphics Inc. 5th. floor Hornby Street. Vancouver B.C. Canada V6C 2E7. o por el e-mail a digipen@digipen.com.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



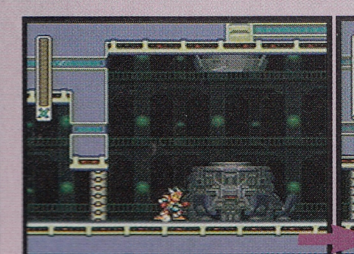
¿Cómo haces para que Sigma no te quite energía?, más o menos te vamos a decir para que tú lo investigues.

Primero que nada necesitas llevar las 3 partes de Zero y haber conseguido el Sho-Ryu-Ken. Ahora, tienes que vencer a los 8 mavericks para poder llegar con Sigma, ya que el truco se hace con Sigma (obvio).

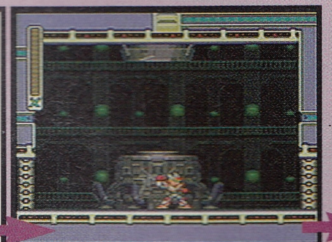


Para que no sufras tanto, aquí te damos el password para comenzar en la 3a. parte de la fortaleza de los X-Hunters, así sólo tienes que ir por el Sho-Ryu-Ken.

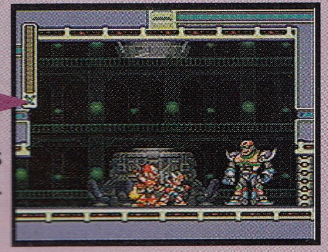
Al llegar a la última parte de esta fortaleza, vas a tener que hacer el truco que publicamos anteriormente. Pero si no lo tienes, aquí va.



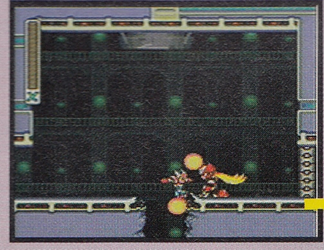


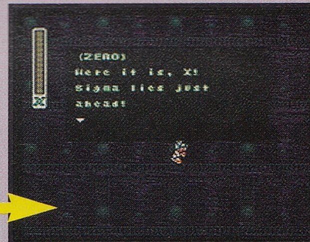


Antes de entrar al cuarto donde Sigma y Zero esperan por ti, avanza un poco y haz Sho-Ryu-Ken



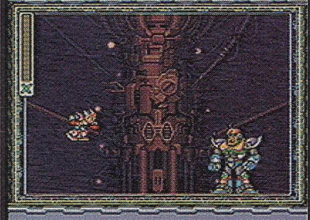
para que cuando llegue Zero (el verdadero) y destruya el piso, tú caigas y él te siga hablando.

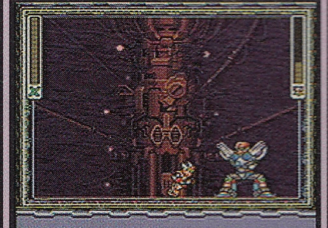


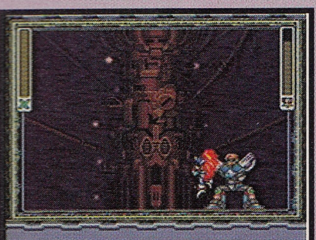


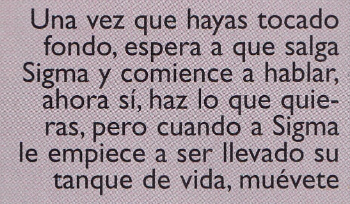
Ahora que ya sabes cómo se hace el truco, sigamos. Ya que Zero haya destruido el piso, deja el letrero que contiene las palabras de Zero, indicándote que Sigma está adelante, es decir, después de que él destruya el piso y tú comiences a caer, no hagas nada.

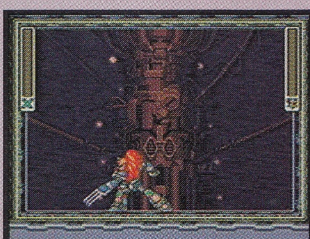
Una vez que hayas tocado fondo, espera a que salga Sigma y comience a hablar, ahora sí, haz lo que quieras, pero cuando a Sigma le empiece a ser llevado su tanque de vida, muévete





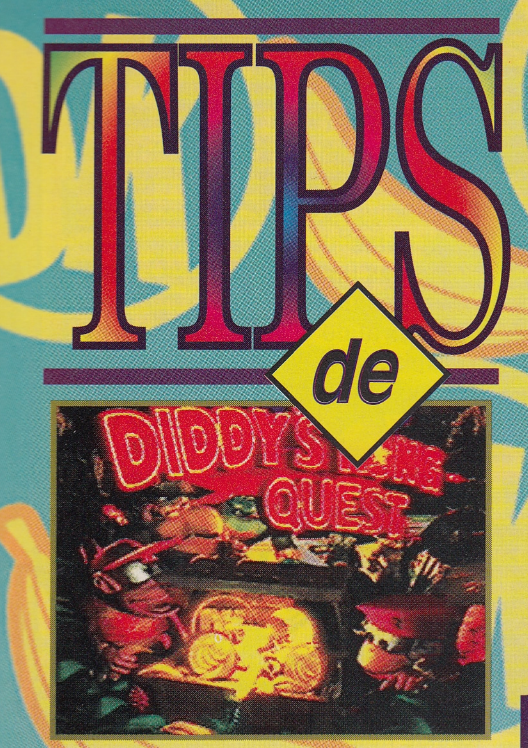






hacia él y espera a que esté llena su energía un 80% y entonces haz Sho-Ryu-Ken.

Si todo salió bien, Sigma no te hará ni un rasguño hasta que tú le pegues, así que aprovecha y haz otro Sho-Ryu-Ken para eliminarlo.



¡Al fin! Este mes terminaremos de dar la localización de todos los niveles de Bonus y las Hero Coin de este juego para poder terminarlo al 100% (O debemos decir al 102%). Así que dejémonos de charlas y pasemos a lo importante.

Pero antes será necesario que te recordemos algunas cosas:

Tipos de niveles de Bonus

En el juego hay tres tipos de niveles de Bonus, estos los identificamos por sus iniciales.

Destroy Them All DTA.

Destroy Them All, aquí deberás destruir a todos los enemigos

Find The Token FTT.

Find the Token, en este tipo de Bonus debes encontrar el Kremkoin.

Collect The Stars CTS.

Collect The Stars, aquí tendrás que tomar todas las estrellas para obtener el Kremkoin



En este mundo te vas a enfrentar a una gran variedad de Kremlins fantasmas. Este mundo es algo difícil.

ghostly grove



Cuando llegues a la parte que se ve en el mapa (para que te ubiques más fácilmente te diremos que junto a la "cuerda-fantasma" está la letra O) avanza hasta que llegues al precipicio, pásate al otro extremo pero ten cuidado con el Klobber que anda por ahí; después ya sea con un salto de "Cartwheel" o flotando con Dixie llega a donde se ven los barriles para tomar automáticamente la Hero Coin de este nivel.

Un poco más adelante te vas a encontrar con otro Klober, para que sea más fácil cáele encima y agárralo pero sin estrellarlo con el barril que está más adelante para destruir a uno de los dos Kruncha que están en el camino; con el otro barril destruye al otro Kruncha y entonces avanza hasta que llegues con otro Klobber, cáele para cargarlo y usarlo para abrir la entrada secreta que se ve en el mapa, esto te llevará a un bonus de tipo FTT.



Tomar este Bonus sólo requiere de bastante rapidez: ubícate debajo de la primer "cuerda fantasma" y salta manteniendo el control hacia arriba cuando calcules que va a aparecer, así subirás rápidamente, entonces salta a la otra cuerda y después al barril de bonus que te llevará a uno de tipo **FTT**. Recuerda que esto lo tienes que hacer muy rápido.

También hay 3 tipos de monedas que vas a encontrar:

Banana Bunch Coin

Estas sirven para pagar los servicios de los demás miembros de la familia Kong.



Kremkoins

Las obtienes si terminas correctamente un nivel de Bonus, sirven para pagarle a Klubba.



Kranky's Kong Hero Coin

Con éstas obtienes un nivel de videojugador por parte de Kranky Kong al terminar el juego.

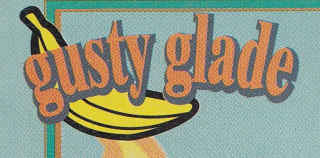


haunted hall

Después de huir por primera vez de Kackle llegarás a un sitio en el que tendrás que saltar para alcanzar un camino, una vez que saltes sobre él, vuelve a saltar antes de entrar a la puerta, esto te llevará a un Bonus de tipo **FTT** y saliendo de éste, podrás entrar al de abajo que es de tipo **CTS**.

Después de pasar el área en la que te persigue el Kackle con la mascada amarilla, deberás dar un salto anticipado para caer en los rieles de abajo, así podrás llegar a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

La Hero Coin de este nivel no te causará ningún problema, pues se encuentra a la izquierda de la meta del final, detrás de las tablas.



Al principio del nivel arroja a uno de los personajes arriba a la izquierda, así llegarás a una parte escondida en donde obtendrás la valiosa ayuda de Rattly para hacer las cosas más fáciles.





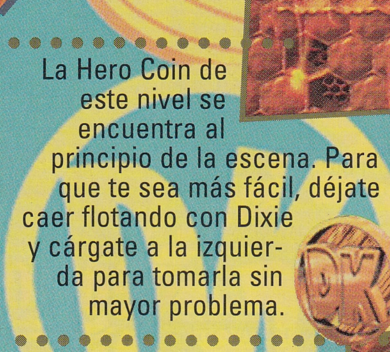
Antes de llegar al anuncio de "Prohibido Rattly" verás un barril de Bonus. Este es muy fácil de tomar con la ayuda de tu amiga serpiente, pero si no te acompaña lo puedes intentar arrojando a uno de los personajes. Este barril te lleva a un nivel de bonus de tipo **FTT**.

Cada vez que te encuentres una bala de cañon (en este caso está dentro del cofre de arriba), debes llevarla a donde está el cañon. Aquí debes ir hacia adelante, pero el camino es bastante difícil. El Bonus al que entras en este lugar es de tipo **CTS**.

Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Secret Pasages: Paredes que parezcan sólidas podrían esconder pasajes secretos que se pueden usar para llegar a áreas ocultas o atajos.
Bonus Levels: Cada nivel tiene de uno a tres niveles de éstos. Completa todos los niveles de Bonus en una escena para ganar un 1% por cada uno.
Area Guardian: Salta en los Mini-Neckys de diferente color para obtener los objetos necesarios y darle al fantasma de Krow.

parrot chute panic



La Hero Coin de este nivel se encuentra al principio de la escena. Para que te sea más fácil, déjate caer flotando con Dixie y cárgate a la izquierda para tomarla sin mayor problema.

Una vez que estés descendiendo con el 3er. Squawks morado (el 2o. si tomaste el anterior atajo) avanza hacia la izquierda rápidamente para poder llegar a donde está la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.
Para poder entrar necesitas bajarte del Squawks morado.

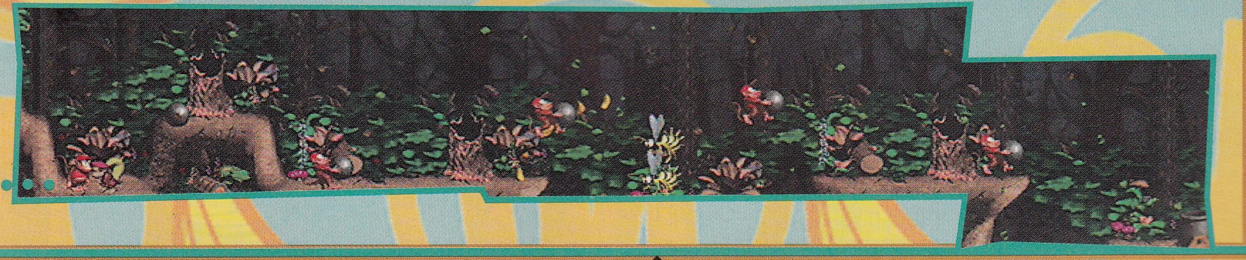
Este no es un nivel de Bonus, pero te ahorra malos ratos y además encuentras la letra K. Abrelo con la caja que está en la parte de arriba.



Después de estar volando por algunos barriles, llegarás al punto que indica la primera foto (cuídate de no caer, pues vienes con algo de impulso por las corrientes de aire), si manejas a Dixie será más fácil pues lo que tienes que hacer es saltar desde la orilla hacia la derecha. Si lo haces bien el viento te llevará a tomar la Hero Coin de este nivel.



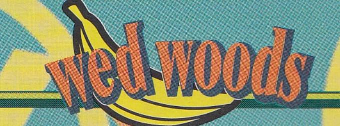


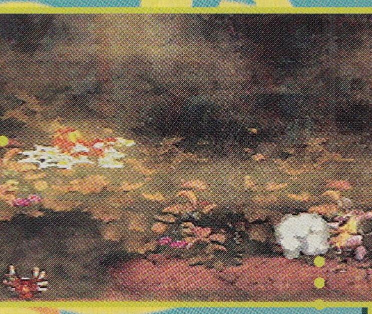


Como se puede apreciar por el mapa entrar a este Bonus es bastante sencillo, la única parte "complicada" por así decirlo es donde tienes que dar un gran salto para poder agarrarte de la pared que tiene miel y que debes escalar. Aquí entrarás a un nivel de tipo **DTA**.



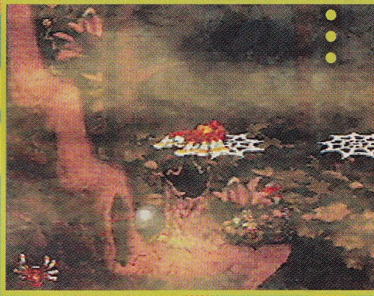
Una vez que termines el nivel de Parrot Chute Panic se abrirán bastantes caminos, podrás concursar y cambiar de mundos, pero lo que no podrás hacer es entrar al mundo especial protegido por Klubba ya que todavía no tienes las suficientes monedas, hasta que pases Wed Woods podrás hacerlo.





Los bonus de este nivel son algo difíciles de encontrar. Para entrar al primero deberás llegar con el Kannon que se ve en la foto (el que está después de una sospechosa flecha de Bananas que apunta hacia la izquierda), espera a que dispare una bala que va a menor velocidad que las demás y síguela con cuidado; cuando esta bala llegue a la pared abrirá la entrada a un Bonus de tipo **FTT**.





La misma lógica se aplica para encontrar el siguiente Bonus: cuando veas la flecha sospechosa avanza hasta encontrar a otro Kannon, la diferencia ahora es que él no disparará balas lentas, así que prepárate para correr. El Bonus que encontrarás es uno de tipo **CTS**.





La Hero Coin de este nivel no es difícil de encontrar, lo difícil es tomarla ya que se encuentra como uno de los premios del "End of Level Target", el problema es que pasa muy rápido y si fallas tendrás que pasar de nuevo todo el nivel para tener otra oportunidad.

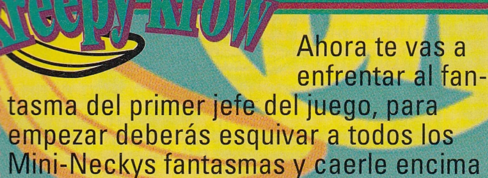




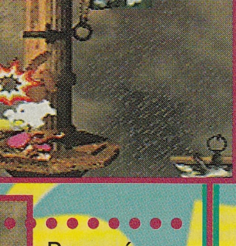




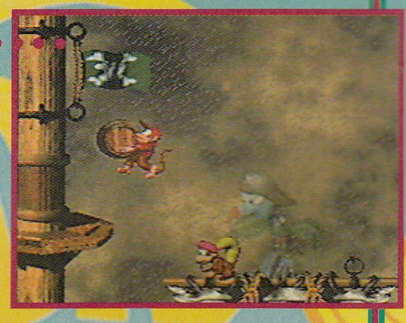
El Bonus de este nivel no es muy difícil de encontrar, para que sea más fácil llega con dos personajes y a uno arrójalo al barril que se alcanza a ver en la primera foto, después sigue el camino que está hecho de Bananas para encontrar el nivel de Bonus tipo **FTT**.



Ahora te vas a enfrentar al fantasma del primer jefe del juego, para empezar deberás esquivar a todos los Mini-Neckys fantasmas y caerle encima al que todavía está vivo (pero no por mucho tiempo), este Mini-Necky dejará un barril con el que podrás golpear al fantasma.



Después de esto el Fantasma huirá y tendrás que subir para alcanzarlo, el problema aquí es que mientras vas subiendo te atacará con unos huevos que van cayendo, mantente en movimiento para esquivarlos.



Repite toda la operación anterior 2 veces más hasta que acabes con el Fantasma, déjanos decirte que entre más avances se vuelve más difícil.

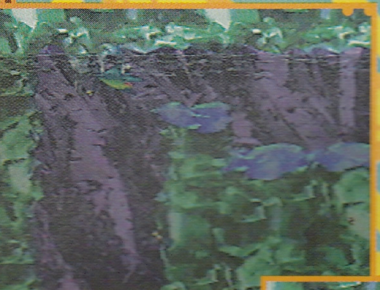


Al parecer cada vez es menos la distancia que separa a Diddy y Dixie de su objetivo.

artic abyss

Una vez que llegues al sitio que se ve en el mapa (aquí sube por primera vez el nivel del agua) ponte enfrente del par de Bananas que se ven en la parte superior izquierda y ahí acumula poder con el botón A, suéltalo y entonces encontrarás la entrada a un nivel de Bonus de tipo **CTS**.





Después de pasar la media meta y subir por un camino, llegarás al lugar que se ve en la primera foto, ahí acumula poder con el botón A y después suéltalo, así Enguarde saldrá disparado y podrás tomar la Hero Coin antes de que el nivel del agua baje.

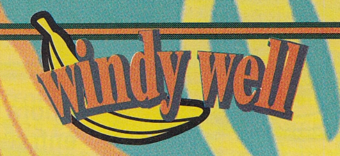




Una vez que llegues al sitio que indica el mapa, lo que debes hacer es no seguir avanzando de derecha a izquierda y nadar hacia la pared falsa que se ve en la parte derecha del mapa, así llegarás a un sitio donde recibirás una vida, además de que entrarás a un Bonus de tipo **FTT**.



Una vez que termines el nivel de Artic Abyss se abrirá el camino hacia "Klubba's Kiosk" pero si has entrado a todos los niveles especiales anteriores no lo podrás hacer por el mometo.

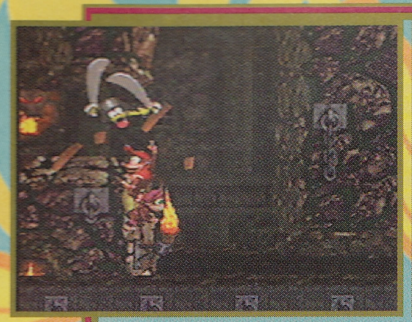


Una vez que llegues al sitio que se ve en el mapa (después de ver al primer Krook del nivel) deberás correr hacia la izquierda y dejarte caer por la orilla sin dejar de presionar el control hacia esa dirección (no vayas a saltar), si lo haces bien y sin miedo podrás llegar al barril que te mandará a un nivel de tipo **DTA**.

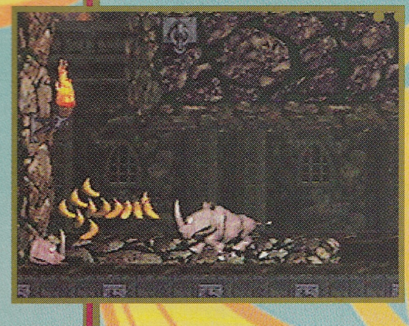


Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Invisible Items: Encontrar estos items no es necesario pero serán de gran ayuda si los encuentras. Estos items se vuelven visibles cuando los encuentras.
Enguarde's SuperStab: Presiona el botón A para acumular poder, entonces suéltalo para que ejecute su SuperStab. Usa este movimiento para abrir puertas ocultas.

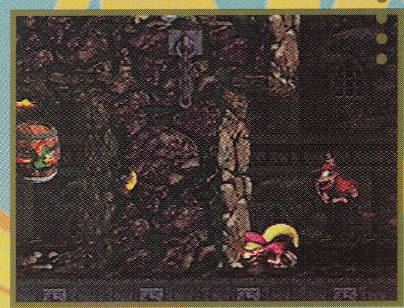


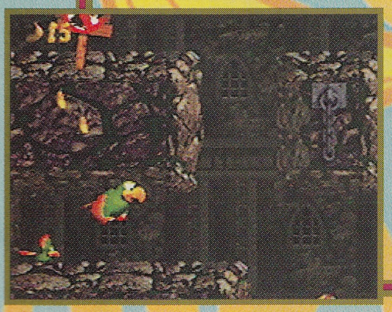
Casi al principio del nivel te encontrarás con un barril DK; cárgalo hasta que te encuentres con el Kutlass que se ve en la primera foto, arrójale el barril para eliminarlo antes de que el piso llegue a su nivel y rápidamente sube, ahí encuentras un barril que te transformará en Rambi.



Después de esto avanza hasta que llegues a la sospechosa flecha de Bananas que se ve en la foto, acumula poder con el botón A y suéltalo para cargar contra la pared y abrir la entrada a un nivel de Bonus de tipo **DTA**.

Inmediatamente después de pasar el barril de media meta camina hacia la izquierda y pasa por la pared falsa que se ve en la foto para tomar un barril que te convertirá en Squawks.







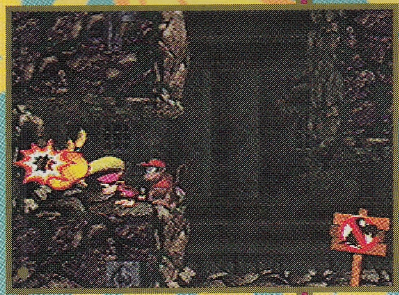
Ahora sube lo más rápido que puedas (pero con cuidado) y cuando llegues al punto en el que se ve la señal de "Prohibido Squawks" avanza hacia la derecha y desciende, así podrás encontrar la Hero Coin de este nivel.

Después de seguir avanzando y pasar la media meta, vas a llegar al punto que se ve en el mapa (después de una subida donde hay 2 Krooks), una vez ahí corre hacia la izquierda y da un pequeño salto para que el viento te impulse, pero mantén presionado el control hacia la derecha, si lo haces bien podrás tomar la Hero Coin.

Cuando llegues a la señal de "Prohibido Squawks" que se ve en el mapa, deberás correr hacia la orilla de la base sin saltar y sin dejar de presionar el control hacia la derecha, así llegarás a la base que se encuentra debajo del "End of Level Target" y ahí encontrarás la entrada a un nivel de Bonus tipo **CTS**, ten mucho cuidado con el Klobber y el Kutlass que andan por ese lugar.

castle crush





Después de tomar la Hero Coin, pasa por donde está la señal de "Prohibido Squawks", así obtendrás un barril de TNT con el que podrás abrir una puerta en el sitio que indica la foto (hay una flecha de Bananas) y llegar a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

clapper's cavern

Al principio del nivel arroja a uno de los personajes hacia arriba para que se cuelgue del gancho que está semi-oculto, sube por ahí y llegarás a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.

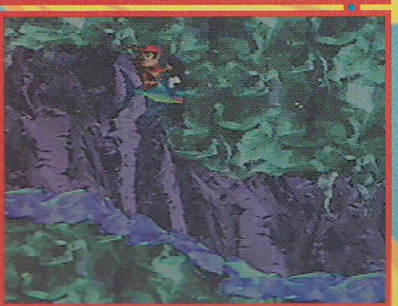




Cuando salgas de este Bonus arroja de nuevo a un personaje hacia arriba, si lo haces bien tu personaje se colgará de un gancho que está bien oculto, así podrás tomar la Hero Coin de este nivel.

Cuando llegues a la señal de "Prohibido Enguarde" avanza por el camino de la izquierda en lugar de subir, entonces al llegar al punto que se ve en la segunda foto acumula poder con el botón A y luego suéltalo para abrir la entrada a un nivel de tipo **FTT**.



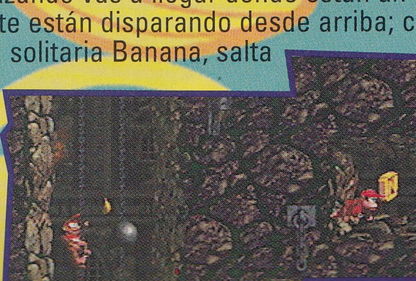


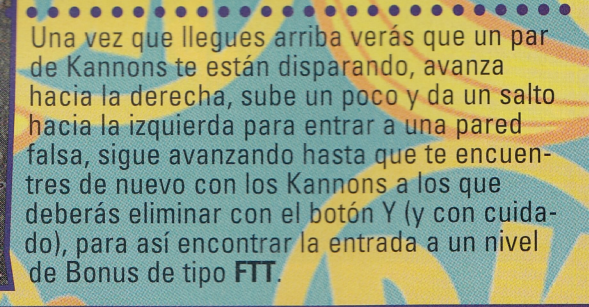
chain link chamber



En una parte de la escena irás subiendo por la parte que se ve en el mapa, en los huecos están unos Krooks a los que eliminarás fácilmente cayéndoles encima, en uno de los huecos encontrarás una bala de cañón que deberás usar (valga la redundancia) con el cañón que está en el hueco inmediato de la derecha, esto te llevará a un bonus de tipo **FTT**.

Al estar avanzando vas a llegar donde están un par de cadenas que te están disparando desde arriba; cuando veas ahí una solitaria Banana, salta hacia la derecha, así entrarás a una pared falsa y encontrarás una letra K y la Hero Coin de este nivel.





Una vez que llegues arriba verás que un par de Kannons te están disparando, avanza hacia la derecha, sube un poco y da un salto hacia la izquierda para entrar a una pared falsa, sigue avanzando hasta que te encuentres de nuevo con los Kannons a los que deberás eliminar con el botón Y (y con cuidado), para así encontrar la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.



Al ir subiendo llegarás a unos pilares delgados por los que debes saltar, casi al final de ellos verás un Zinger muy sospechoso, salta sobre él para eliminarlo y así poder llegar a un pequeño cuarto donde se encuentra la Hero Coin de este nivel.

toxic tower



Una vez que te transformes en Squitter verás un Zinger cerca de la pared, elimínalo y verás una sospechosa Banana, entonces trata de avanzar por donde está, así encontrarás una pared falsa y detrás de ella la entrada a un nivel de Bonus de tipo **FTT**.



Stronghold shodown

Tal vez por el nombre parezca que este es el escenario para la última batalla pero no es así; cuando entres verás a Donkey pero no lo podrás rescatar y recibirás una Kremkoin gratis, además de que podrás entrar a la (ahora sí) última escena.



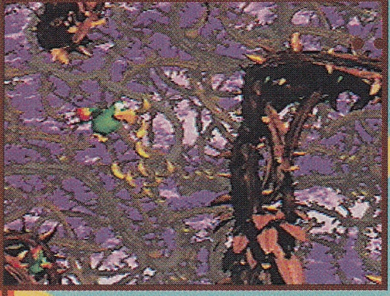


¡Ahora sí, vayamos a la batalla final!

Screech's sprint



Después de subir una cuerda donde te atacan varios Mini-Neckys llegarás al lugar que se ve en el mapa, arroja a uno de los personajes a la base de madera superior y toma la bala de cañón que está ahí; ahora da un salto hacia la derecha de modo que trates de caer sobre el cañón, aquí el problema es que no se ve tu personaje, así que deberás calcular donde va a caer; el bonus al que llegas en este lugar es de tipo **FTT**.



Después de esto te convertirás en Squawks para enfrentarte en una carrera contra un perico café de nombre Screech, aquí deberás avanzar más rápido que él, pero cuando llegues a la flecha de Bananas que se ve en la primera foto ve por el camino de la derecha en lugar de ir por abajo y así podrás tomar la Hero Coin de este nivel y no perderás mucho tiempo.

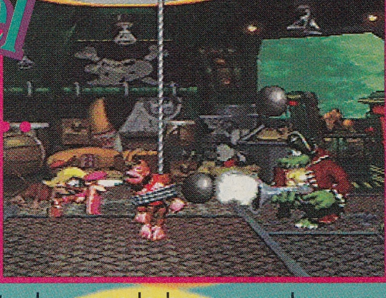


Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

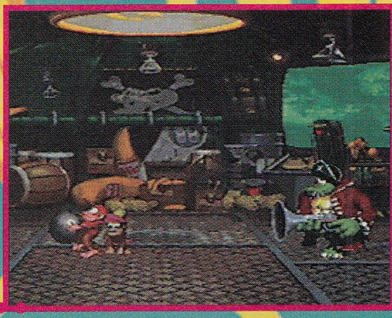
Wrinkly Kong: Todas mis lecciones son útiles para tu misión.

Kaptain K.Rool: ¡¡¡Debes llevar muchas vidas!!!

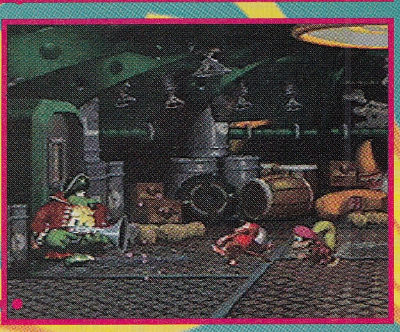
K.Rool duel



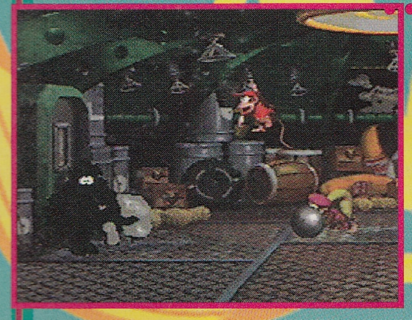
Como con los demás jefes, no te daremos la técnica completa para eliminar a este jefe, pero te daremos la base para hacerlo; para empezar podrás ver cómo es golpeado Donkey Kong, esto se ve bastante "manchado".



Lo básico para vencer al capitán K.Rool es: primero que nada deberás conseguir una bala de cañón, algunas veces te la disparará y otras... ya diremos más adelante.



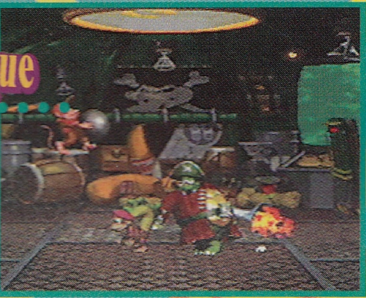
Ahora esquiva sus ataques y espera a que use su poderosa carabina como aspiradora, aquí deberás arrojarle la bala hacia su vieja escopeta.



Ahora deberás poner mucha atención, ya que de repente le explotará la escopeta y la bala que le arrojaste saldrá disparada y como te podrás imaginar tienes que esquivarla. Entre más veces ocurra esto la bala saldrá disparada más rápido.

Ahora veremos los modos en los que te atacará K.Rool:





Sólo se arrojará hacia ti una vez, podrás saltarlo sin ningún problema.

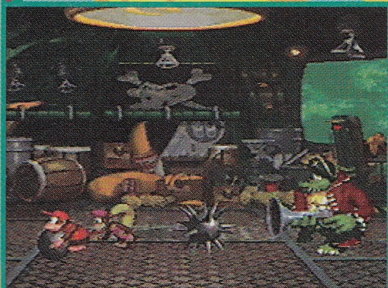
2do ataque



Te disparará una mina y se arrojará contra ti, aprovecha para saltarlo a él y a la mina; esto lo hará un par de veces y luego la mina se convertirá en la bala de cañón.

3er ataque

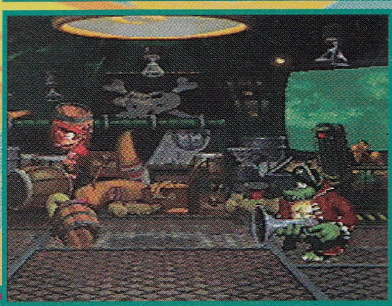




Ahora disparará dos minas y se arrojará contra ti tres veces (te recomendamos hacer lo mismo del paso anterior sólo que con más cuidado para no chocar contra la otra mina); después de esto una de las minas se convertirá en bala de cañón. Enseguida tendrás la oportunidad de recuperar a uno de los personajes si lo perdiste en los anteriores pasos.

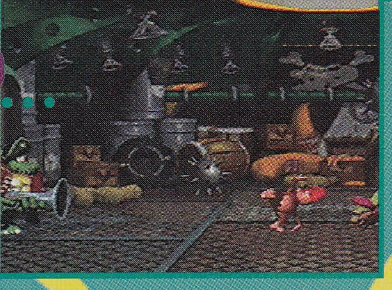
4to ataque





Ahora te disparará minas, las cuales deberás esquivar, ya sea saltándolas o agachándote, de repente te disparará un barril al que le tendrás que caer encima para así obtener la bala de cañón que le vas arrojar: ¡De esta manera las vas a obtener de ahora en adelante!.

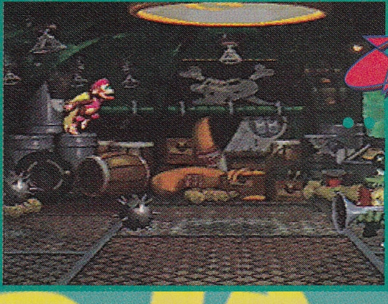
5to ataque



Ahora arrojará minas que rebotan a diferente altura, algunas es recomendable saltarlas y en otras deberás pasar por abajo; el barril también aparecerá rebotando.

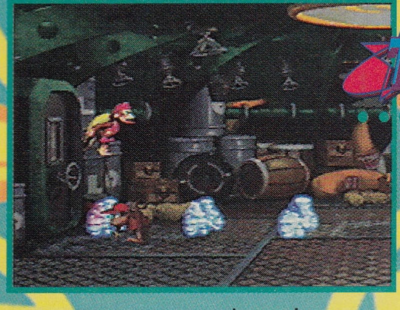
¡¡Ahora vienen los ataques más complejos!!

6to ataque



Sexto ataque: Esta vez las minas saldrán girando, no hay mucho problema para saltarlas cuando salen de una, pero de repente te las avienta en pares y entonces es más difícil saltarlas. Aquí deberás poner mucha atención para ver cuándo es más seguro saltarlas. Después de esto podrás recuperar a tu compañero.

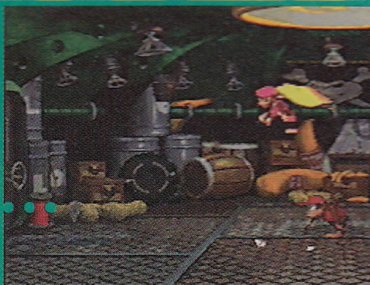
7mo ataque



Primero se arrojará contra ti y después te disparará una especie de fantasmas que si te tocan te congelan; si esto ocurre, lo más recomendable es mover rápidamente el control para descongelarte y evitar que te arrolle.



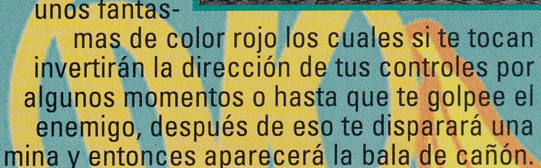
Después de esto, él se arrojará contra ti un par de veces más, la primera se verá transparente (pero sí se verá) y en la segunda será invisible; en este caso te recomendamos te fijes en el humo que se ve en el piso para que te des una idea de dónde está, después de esto aparecerá la bala de cañón y podrás arrojársela.





8vo ataque

Este es más sencillo que el anterior, ya que aquí sólo te arrojará unos fantasmas de color rojo los cuales si te tocan invertirán la dirección de tus controles por algunos momentos o hasta que te golpee el enemigo, después de eso te disparará una mina y entonces aparecerá la bala de cañón.



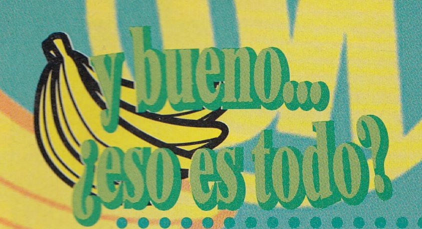


último ataque

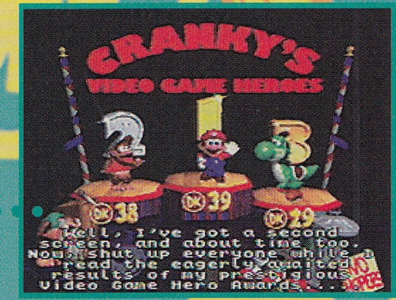
Primero te arrojará otros fantasmas que si te tocan invertirán tu control (esto es igual que en el caso anterior); después de esto el capitán K.Rool se desaparecerá y aparecerá en diversos puntos de la escena y activará su aspiradora, por lo cual deberás estar lo más lejos que se pueda de él para evitar que te toque; después de esto, deberás arrojarle la bala de cañón (cuando aparezca) para ahora ver el final.





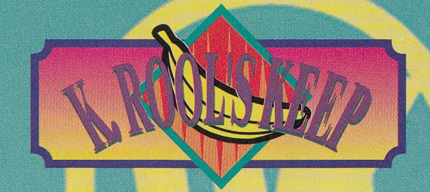


Después de ver el final y la pantalla de los "Kranky's Video Game Heroes" te darás cuenta que todavía faltan algunas cosas que no dimos y no es por crueles o porque no sepamos, lo que pasa es que sólo se puede llegar a ellas hasta que terminas el juego. Echemos un rápido vistazo a lo que falta.

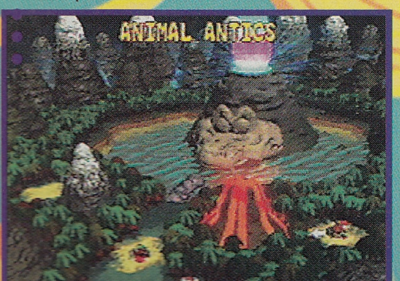




Ahora que terminaste el juego debes tener 15 Kremkoins, las suficientes para pagarle a Klubba y poder entrar al mundo especial de K. Rool's Keep: Animal Antics.



Una vez que llegues al barril que se ve en el mapa (la escena de Squitter) no entres en él, mejor pon unas telarañas como base y trata de pasarte detrás de la pared, si lo haces bien encontrarás unas Bananas y la entrada a un nivel de Bonus de tipo DTA.







Ya que termines la escena Animal Antics-pasando el Bonus, obviamente-se abrirá una nueva escena en el volcán que está en medio de la isla, esta escena se llama Krocodile Kore y al entrar te encontrarás a alguien que viene por la revancha: K. Rool. Desafortunadamente ya no podemos ayudarte con él en esta ocasión, pero verás que no es muy difícil. Una vez que lo venzas obtendrás la última Hero Coin y podrás ver otro final del juego.



¡Hey tú!, ¿Necesitas vidas extras para pasar un nivel?, una buena opción es pasar los niveles de Bonus de Swanky Kong para obtenerlas, el problema es que una vez que termines uno de estos niveles y obtengas todas las vidas ya no podrás entrar de nuevo ahí, así que trata de hacerlo sólo cuando sea necesario. Ahora te daremos las respuestas a las preguntas de cada nivel.

GANGPLANK GALLEON

Swanky's Swag (Gratis)
Respuesta 1: A. Swanky
Respuesta 2: A. A Furry Rat
Respuesta 3: C. Gangplank Galleon
Pirate Puzzler (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. Y
Respuesta 2: B. Pirate Panic
Respuesta 3: Kaptain K. Rool
Chimp Challenge Swag (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 4
Respuesta 2: A. Mainbrace Mayhem
Respuesta 3: C. A Gun

KREM QUAY

Funky's Fun (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: A. Jumps very High
Respuesta 2: B. Glimmer's Galleon
Respuesta 3: C. Klubba.
Swampy Swag (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 5
Respuesta 2: C. A
Respuesta 3: B. Rambi
Primate Prize (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Krem Quay
Respuesta 2: A. Squawks
Respuesta 3: C. 2

GLOOMY GULCH

Lockjaw's Loot (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: A. Gloomy Gulch
Respuesta 2: B. 5
Respuesta 3: C. Funky
Haunted Haul (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Gusty Glade
Respuesta 2: B. 3
Respuesta 3: B. Crocodile Isle
Gibbon Game (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Crocodile Canyon
Respuesta 2: A. Enguarde
Respuesta 3: A. 2

CROCODILE CAULDRON

Cranky Challenge (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. Hot-Head Hop
Respuesta 2: A. Crocodile Cauldron
Respuesta 3: A. 4
Lucky Lava (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Green and Brown
Respuesta 2: B. 1 Life
Respuesta 3: A. 5
Gorilla Game (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. 10
Respuesta 2: C. Level 2
Respuesta 3: C. Dixie

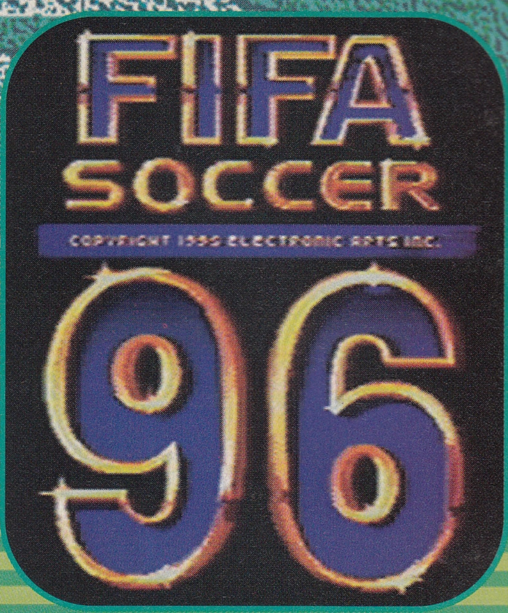
KRAZY KREMLAND

Wrinkly's Winner (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: C. Krazy Kremland
Respuesta 2: A. Red, green and yellow
Respuesta 3: C. Rare / Nintendo
Krazy Kwiz (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Hornet Hole
Respuesta 2: B. Wrinkly
Respuesta 3: A. Picture of K.Rool
Baboon Booty (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: C. Rattly
Respuesta 2: B. Green
Respuesta 3: C. Cat o' 9 Tails

K. ROOL'S KEEP

K. Rool's Kwiz (1 Banana Bunch Coin)
Respuesta 1: B. K. Rool's Keep
Respuesta 2: C. Cranky
Respuesta 3: B. Zinger the Wasp
Castle Challenge (2 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: A. Castle Crush
Respuesta 2: C. 5
Respuesta 3: B. Kloak
Big Ape Bounty (3 Banana Bunch Coins)
Respuesta 1: B. Squitter
Respuesta 2: A. 5
Respuesta 3: B. 30

INFORMACION SUPERNESESARIA

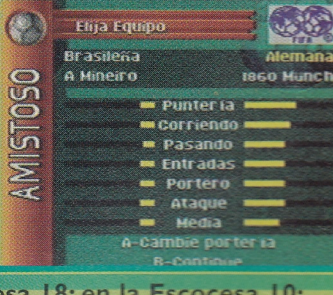


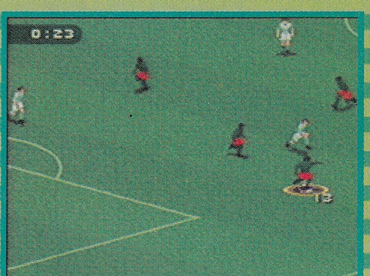
Este es un título que probablemente ya has jugado. Electronic Arts, sabe muy bien que este tipo de juegos son del gusto de muchos videojugadores. Así que comencemos su análisis.



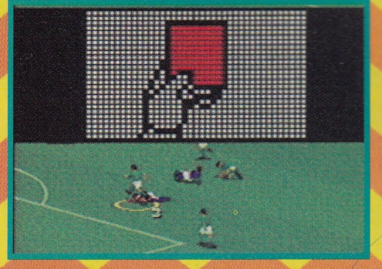
Este juego (el de FIFA 96) está bastante interesante, ya que trae muchas opciones que te sorprenderán. Primero, y antes de que te fijes bien en las fotos, el cartucho trae la opción de lenguajes donde puedes escoger entre 6 diferentes idiomas: Inglés, Alemán, Francés, Sueco, Italiano y... ¡adivinaste! Español.

Pues sí, esta vez el juego está muy completo y no sólo por los idiomas, ya que trae 12 ligas diferentes donde podrás seleccionar 59 equipos de entre los que destacan México, Brasil, Italia y equipos como Islandia, Singapur y Costa de Marfil (esto en la Liga Mundial); en la liga Americana hay 6 equipos (Atlanta, Colorado, Montreal, N.Y., Seattle y Vancouver); en la Brasileña hay 16 equipos; en la Inglesa hay 22; en la Francesa 20; en la Alemana 18; en la Italiana 18; en la liga de Malasia 16; en la Holandesa 18; en la Escocesa 10; en la Española hay 20 (incluyendo R. Madrid) y en la Sueca hay 14. Todos estos equipos dan un total de 237 (sí, lo hice con calculadora ¿y qué?).



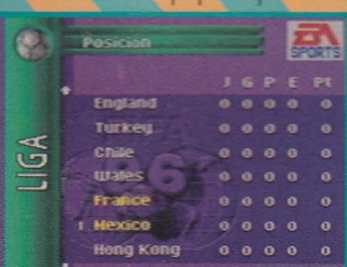


Puedes jugar un partido (bueno... varios) amistoso, de liga, de torneo, de Play Off o simplemente practicar.

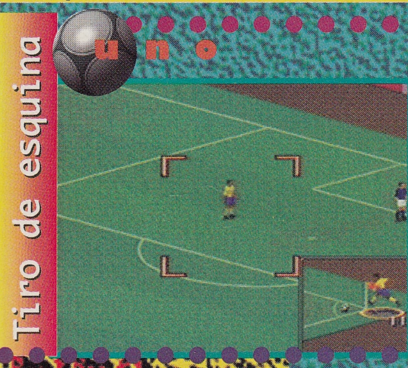


¿Y qué se puede hacer en la opción de Práctica? Pues hay 6 pruebas con 3 niveles:

Por otro lado, si ya quieres entrar en acción, sólo tienes que escoger qué tipo de partido quieres. Si eliges Liga, Play Off o Torneo, puedes seleccionar hasta 8 equipos que tendrán que competir por la Copa la cual sólo uno de los 16 participantes puede poseer (en Torneo son 24). Claro que si eliges la Liga Americana o Sueca ya no serán tantos.



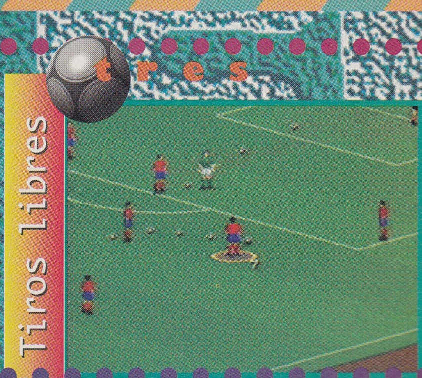
uno



dos



tres



Ya que hayas elegido el tipo de partido, liga y equipo, aparecerá un menú antes de comenzar el partido donde puedrás escoger:

COBERTURA DEL EQUIPO



Para ajustar el rango de cobertura de la defensa, el medio campo y los delanteros. Recuerda que mientras más adelante del campo estén tus defensivos, será más fácil que te tomen por sorpresa en un contra-ataque.

FORMACION

Tienes 5 posibles formaciones. Si el equipo contra el que te toca es muy bueno a la ofensiva, es recomendable la formación de hasta abajo (Sweeper).



ESTRATEGIA DEL EQUIPO



Con 6 opciones puedes decidir cómo va a jugar tu escuadra en el campo. Aquí depende de cómo va el marcador; no se te vaya a ocurrir la brillante idea de poner todo al ataque cuando vayas ganando por 1 gol y quede poco tiempo o al revés, poner todo a la defensiva cuando vayas perdiendo.



ALINEACION



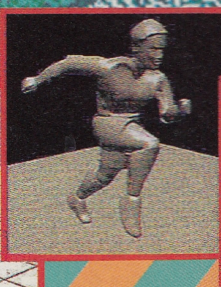
Aquí te podrás dar cuenta de que la formación de tu equipo es con los nombres reales de cada estrella, que actualmente existen en cada país, este es un ejemplo de la actual formación de una nación muy conocida por nosotros.

OPCIONES

Esta opción te permite Activar y Desactivar las lesiones, Off sides, flechas de pase, círculo de potencia y ajustar otras cosas como el pasto y el reloj.

Un detalle del juego es que en la animación de los jugadores se utiliza Render

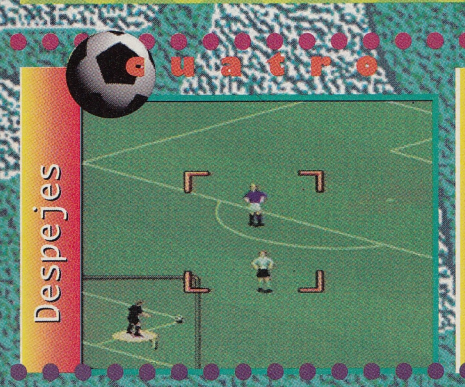






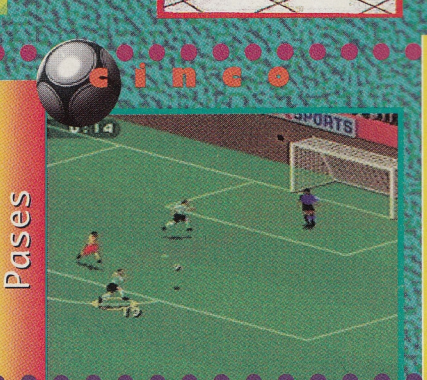
cuatro

Despejes



cinco

Pases



seis

Saque de banda



Además este juego trae cosas muy interesantes como:

Repetición instantánea con la que podrás ver ese gol tan espectacular una y otra vez, desde 2 ángulos diferentes.





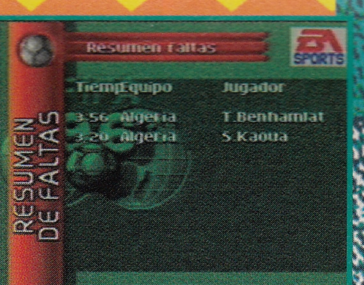


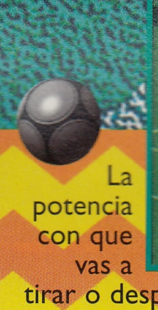


Ahora la pantalla que se activaba cuando metías gol en el FIFA anterior, indica goles, tarjetas y otras cosas.



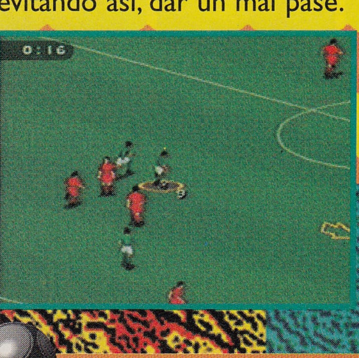
Puedes ver las estadísticas del juego, quién y cuándo se anotaron los goles y las faltas cuando quieras presionando Start y yéndote hasta abajo del menú que sale.





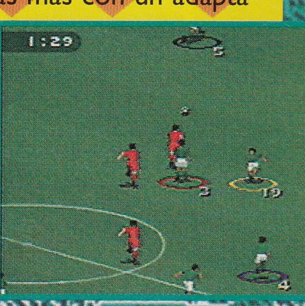
La potencia con que vas a tirar o despejar, la observas en el círculo de tu jugador.

Si quieres dar pase y no tienes un compañero cerca para que lo puedas ver, aparecerán flechas indicando donde están tus compañeros, evitando así, dar un mal pase.



Pueden jugar tú y otras 4 personas más con un adaptador, ya que este juego cuenta con esta opción.





En Options tienes 2 modos de dificultad: Principiante y Experto, en este último tienes más movimientos que en principiante.

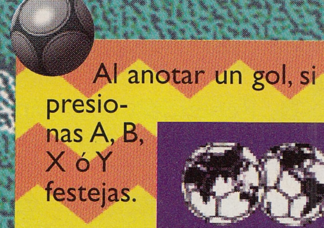


Si quieres tirar penalties, tendrás que escoger en práctica esta opción, ya que al igual que su antecesor éste no la trae.

No hay necesidad de anotar passwords, ya que el juego trae batería que guarda tus avances en la Liga, en el Torneo y Play Offs; no te preocupes, puedes tener guardados los avances de los tres, así no tendrás que borrar uno para jugar en otro.

Configuración Juego
Escoge Configuración
Amistoso
Ligas
Seguir Torneo
Seguir Eliminatorias
Practicar
Opciones

Al anotar un gol, si presionas A, B, X ó Y festejas.



Usa esta tabla para una rápida referencia de los movimientos

	A	B	X	Y	L	R
Kick Off	Patear	Patear	Patear	Patear		
Sin la bola		Cambiar a otro jugador	Correr	Barrerse		Empujar al oponente
Con la bola – Modo Experto	Chutar	Pasar la bola	Correr		Give & Go: Presiona B+R para pasársela (la bola) a tu compañero. Luego R para que te la regrese (la bola).	
Con la bola – Principiante	Chutar	Pasar la bola			Give & Go: Presiona R para pasársela a tu compañero. Luego R para que te la regrese.	
Bola en el aire (sólo modo experto)	Disparo de 1a Instancia	Palomita	Cabecear	Chilena		
Portero	Patear	Sin la bola se barre o mete zancadilla. Despeja con la mano				
Penalty	Tirar			Cambiar de tirador		

FIFA 96 Soccer es una buena alternativa, ya que la opción de 5 jugadores simultáneos hace más divertido el juego. Además, usar los nombres de los jugadores reales le da más puntos. Sin embargo, la falta de opción de penalties y la ausencia de equipos latinoamericanos, le quitan alguno puntos al juego.



INFORMACION SUPERNESESARIA

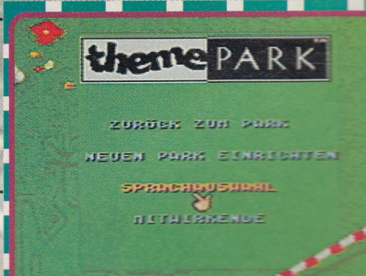
theme PARK

Seguramente tú has visitado ferias o centros de atracciones, y te has preguntado "¿Por qué ponen el Spin-o-rama y la rueda loca (entretenciones de donde se baja el 20% de la gente a cantar a gua...) junto al área de comidas? o ¿Por qué los baños estan tan lejos de cualquier sitio? o peor aún: ¿Por qué hacen un estanque de focas y echan ahí a una Orca que después ya no cupe?". Bueno, es tiempo de que pruebes suerte como el director de una importante cadena de centros de diversiones en el juego Theme Park de Ocean y Electronics Arts para el SNES.



Este título es la conversión del éxito de computadora al SNES, es un juego de estrategia donde tú creas un parque de diversiones y según las decisiones que tomes y cómo desarrolles la construcción del mismo, ganarás mucho dinero o te irás a la ruina.

Para empezar este juego, primero deberás modificar las opciones dependiendo de tu nivel, obviamente al principio es recomendable escoger el modo fácil para aprender bien a jugar, después ya le podrás ir subiendo la dificultad; también podrás seleccionar el idioma, pero como este juego fue programado en Europa no se le puso español al no ser un idioma muy "pesado" allá.



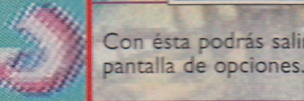




Una vez que compras tu terreno aparece ya bardeado y listo para trabajar, es ahora donde debes empezar a poner atracciones y caminos. Para hacer esto debes presionar el **Botón X** en tu control, con esto aparecerá un pequeño menú del cual podrás seleccionar las siguientes opciones si las señalas y presionas el **Botón Y**.

Sigamos: Al empezar el juego tú tienes cierta cantidad de dinero, con ese dinero deberás comprar una tierra alrededor del mundo; al principio sólo podrás escoger una, pero si tienes curiosidad podrás estar viendo el precio de las demás tierras disponibles y obtener datos de ellas señalándolas con el cursor y presionando el **Botón Y.**





Con ésta podrás salir a la pantalla de opciones.



Con este ícono podrás comenzar a construir el camino para los visitantes.



Con esto escoges las atracciones; recuerda ponerlas en sitios más o menos accesibles, después de ponerlas escoges dónde ubicar la entrada.



Al igual que las atracciones debes escoger el sitio ideal para ubicar las tiendas.



Contratar varios tipos de empleados necesarios para el funcionamiento de tu parque.



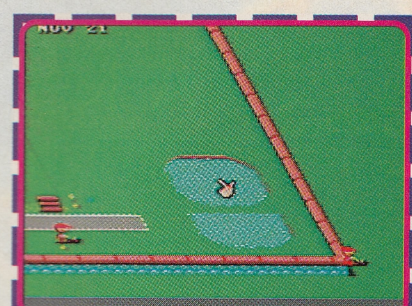
Aquí podrás elegir varios adornos para tu parque, ya sean árboles, troncos o lagos.



Con esto puedes obtener datos de qué le falta a tu parque por parte de los visitantes.

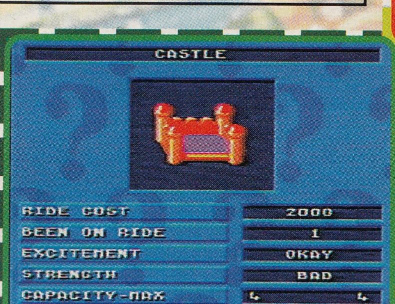


Con esto construyes las filas para que la gente compre los boletos y espere a usar la atracción.



Muy bien, ahora que ya sabes para qué sirve cada cosa, podrás empezar a construir tu parque, recuerda que debes planear cada uno de tus movimientos porque hay cosas en las que ya no te podrás arrepentir después.

Las atracciones son la parte más importante del parque, al principio tienes pocas de donde escoger, así que no importa que repitas algunas, siempre observa cuáles son las atracciones que más gustan a la gente de ese escenario.

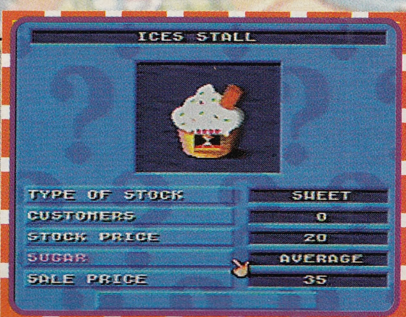


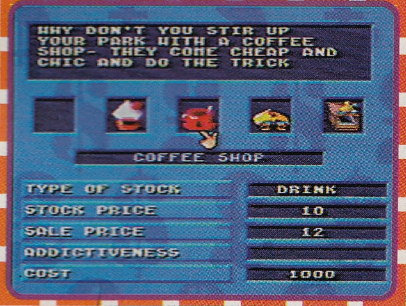
Al momento de comprar tu atracción verás una pantalla con datos importantes de ese juego que te permitirá tomar mejores decisiones, después podrás entrar de nuevo a esa pantalla para poder cambiar la entrada del juego.

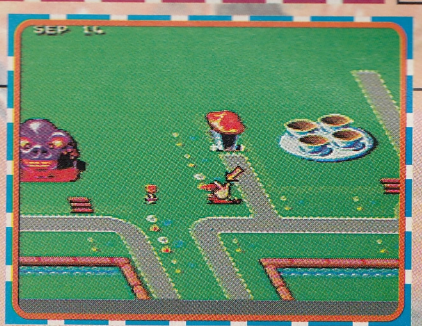
Recuerda que debes hacer accesible para los visitantes la taquilla del juego que pongas, de lo contrario nadie utilizará esa atracción.



Al comprar una tienda también aparece una pantalla de datos que te ayudará a tomar la decisión correcta, después de ubicar la tienda que escojas podrás entrar de nuevo a la pantalla de datos pero ahora modificarás muchas cosas que van desde el precio de cada producto, el tipo de ingredientes que ahí se usen hasta los premios y el porcentaje de ganadores en concursos.

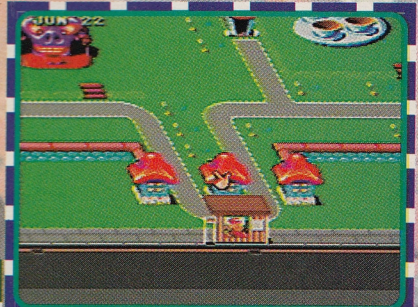






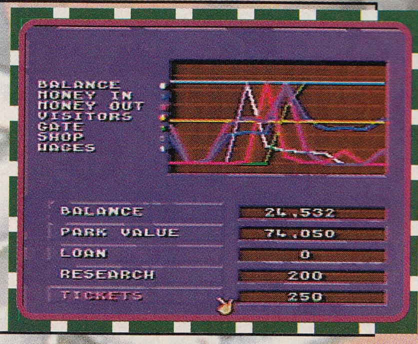


Cuando contrates a tus trabajadores podrás ubicarlos en puntos estratégicos del parque aunque algunos, como los mecánicos, siempre se mueven en búsqueda de algo para reparar. Si no te parece el lugar en donde ubicaste a un trabajador en especial podrás moverlo y en una pantalla especial podrás subirle el sueldo, ver qué tan bueno ha sido su desempeño o despedirlo.



Después de poner algunas atracciones, gente en su sitio y tiendas, es justo que abras tu parque; para hacerlo ubica el cursor sobre la entrada y presiona el **Botón Y**, recuerda que si el parque no está abierto nadie lo visitará.

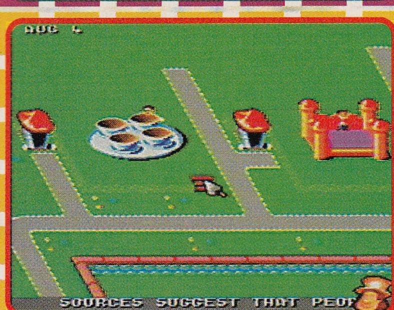
Desde que se abre el parque puedes llegar a una pantalla donde podrás ver una gráfica en la que se ve cómo está funcionando (llegas a ella ubicando el cursor en donde está tu dinero y presionando **Y** en la pantalla de funciones), ahí podrás modificar el precio de entrada al parque, obtener créditos si te quedas sin dinero o aumentar tu presupuesto para investigaciones.





Entre mayor sea el presupuesto que le otorgues a las investigaciones, más pronto obtendrás nuevas atracciones, tiendas y adornos, lo que hará que tenga más variedad, pero trata de no otorgarle demasiado, porque si no podrías ir a la quiebra por gastar más dinero del que ganas.

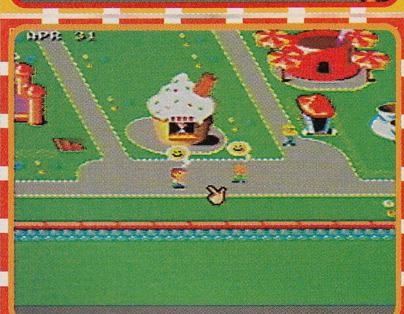




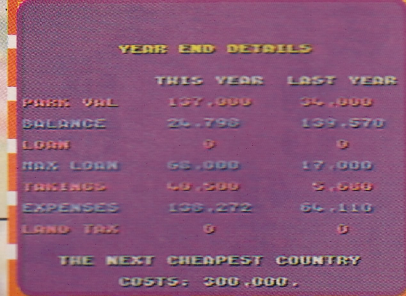
De repente recibirás la ayuda de tu administrador quien te dará consejos sobre los precios de entrada al parque así como el estado de las atracciones, también llevará a cabo diferentes encuestas de las que te mantendrá informado. Es importante que le hagas caso.

Al terminar el año, verás aparecer una tabla en la que podrás observar qué tan popular es tu parque, comparaciones en diferentes aspectos contra tus competidores, así como el manejo y el valor del mismo. Estas tablas también son de gran ayuda para saber en qué ponerle más atención al parque.

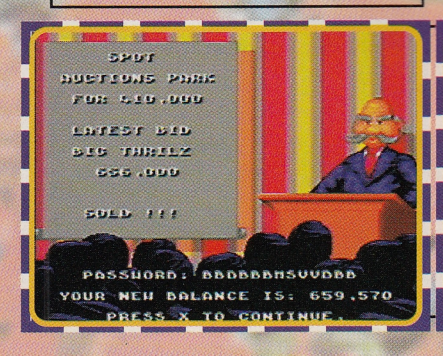


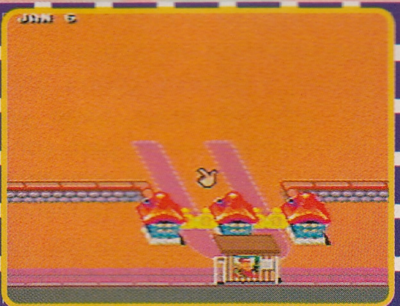






Otra cosa que te servirá bastante es la opinión de la gente, a muchos de ellos les verás globitos con gráficos adentro; estos gráficos te mostrarán qué es lo que ellos buscan y lo que por ende es recomendable poner en el parque.





Si lo manejas bien, al final de año recibirás la oferta de compra de tus competidores, así podrás subastarlo al mejor postor y con el dinero que ganes ir a comprar otra tierra para hacer otro y seguir ganando dinero. Recuerda que entre mejor sea tu parque más te pagarán por él. Una vez que lo vendas obtendrás el password para continuar después.

Theme Park es un juego bastante entretenido aunque a muchos no les parezca que sea así por la temática; la ventaja de este título sobre otros muy parecidos es que es bastante fácil de comprender y no se necesita haber jugado otros títulos parecidos para entenderle. Lo malo es que los datos de este juego se manejan por Password hay que terminar un nivel completamente para guardar tu progreso. Una buena opción si estás en busca de algo diferente y entretenido a la vez.





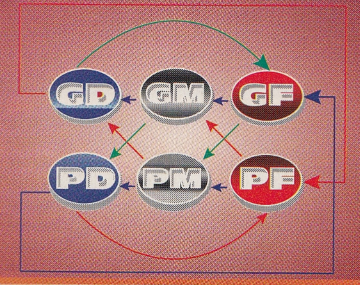
KILLER INSTINCT K12

Rev. L 1.1

Si juegas en un KI2 Rev.1.0 no podras ejecutar algunos movimientos como el quinto remate.

Ahora comenzamos con la explicación de uno de los juegos con más detalles en cuanto a cómo se marcan los poderes y la forma en que se aplican algunas reglas para poder dominar **KI2.**

Este es el diagrama de cómo funciona ahora el **AUTODOUBLE**, por ejemplo si tú le caes al oponente con Patada Fuerte, puedes presionar al caer Patada Media o Golpe Medio para ejecutar un combo automático con sólo presionar esos dos botones.



GD = **G**olpe **D**ébil

GM = **G**olpe **M**edio

GF = **G**olpe **F**uerte

PD = **P**atada **D**ébil

PM = **P**atada **M**edia

PF = **P**atada **F**uerte

Lo que esté después de una diagonal (/) es opcional.

REMATES ESPECIALES

NUEVO

Estos movimientos se ejecutan justo después de un combo (mínimo dos golpes). Ahora en KI2 hay remates especiales. Al conectar el primero no verás la diferencia, pero al conectar el segundo tu remate hará doble contacto; el tercero triple contacto y el cuarto, además de hacer cuadruple contacto abre la posibilidad del quinto remate, en otras palabras cada peleador tiene cuatro remates especiales que puedes ir ejecutando en el orden que quieras y sólo después de conectar estos cuatro remates tendrás acceso a poder ejecutar el quinto remate. (Es mejor si varías el orden para que el o ponente no te tome la medida, además de que se ve más lúcido)

ULTRA



Para poder ejecutar este movimiento, es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo dos golpes).

COUNTER

NUEVO

Ahora todos los personajes tienen un movimiento para detener los ataques normales y se ejecuta manteniendo presionado GD junto con el control hacia atrás, si lo haces en el momento preciso aparecerá una pequeña explosión y puedes contra atacar. Cada personaje tiene un movimiento especial para contraatacar y marear al oponente o sacar un super movimiento sin necesidad de cuadros de poder.

MINI ULTRA

NUEVO



Para poder ejecutar este movimiento, es necesario que esté casi sin energía la primera barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo dos golpes).

NUEVO

Para poder ejecutar ULTRAS más largos es necesario que en el transcurso de la pelea remates al oponente con la mayor variedad que puedas; te damos los remates adecuados de cada peleador para poder ejecutar el quinto remate que hará que tu ULTRA sea más largo. Además de que puedes meter en el combo super movimientos.







NUEVO

AGARRES

La mayoria de los peleadores cuentan con un agarre al estilo de SFII sólo que aquí se marca al frente junto con un boton, pero eso no es todo ya que esta nueva cualidad también la puedes ejecutar en el transcurso de un combo y para lograrlo por ejemplo ejecuta la siguiente secuencia con Orchid:



➜ + GF

Pero recuerda que si ejecutas un agarre normal apenas y levantas al oponente, pero si ejecutas un combo con agarre elevas al oponente y todavía lo puedes rematar en el aire.

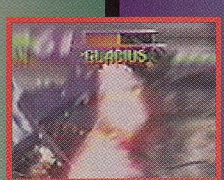
SUPER MOVIMIENTOS

NUEVO

Para ejecutar estos movimientos es necesario que tengas cuadros de poder y ejecutar la secuencia adecuada. En este artículo te incluimos cuántos cuadros de poder gasta cada movimiento.
Estos cuadros de poder los obtienes de varias formas: cuando conectas un BREAKER, te conectan un combo o cuando atacas constantemente al oponente y él pone defensa.
Estos movimientos los puedes marcar independientes o dentro de un combo, pero los que indicamos como "EN COMBO" eso es necesario que los conectes exclusivamente dentro de un combo.

NO MERCY

Estos movimientos han cambiado radicalmente ya que ahora para poder ejecutarlos es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada a cualquier distancia (y no cuando eliminaste al oponente, como pasa en el primer KI).



BREAKER

Los BREAKERS son los movimientos que tienes que ejecutar mientras te están conectando un combo para romper la secuencia con algún ataque y evitar que te sigan golpeando.
En KI2 estos movimientos han cambiado radicalmente en comparación con el primer KI, ya que ahora puedes utilizar cualquier botón.
La regla para saber qué botón utilizar es fácil, lo difícil es aplicarla en la práctica.
Cuando el combo comienza con **PATADA** tienes que ejecutar el Breaker con **GOLPE**, y si el combo comienza con **GOLPE** tienes que ejecutar el Breaker con **PATADA**, esto es tan sólo la mitad de la regla: ya que sabes qué grupo de botones vas a utilizar, tienes que fijarte qué tipo de ataque te está conectando el oponente, si te ataca con **F**uerte tú haces el Breaker con **M**edio, si te ataca con **M**edio tú haces el Breaker con **D**ébil y si te ataca con **D**ébil haces el Breaker con **F**uerte. Ahora te damos dos ejemplos para que sea más sencillo (o complejo) entenderle a la regla del Breaker:
Si el oponete te está conectando un AUTO-DOUBLE Patada **F**uerte, Golpe **M**edio tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Golpe** porque comenzó el combo con **Patada** y tienes que utilizar el
Golpe Débil mientras te esté conectando el **Golpe Medio** para cumplir con la regla, pero si el oponente te está conectando un COMBO Golpe Medio, Patada **F**uerte tú tienes que ejecutar tu Breaker con **Patada** porque comenzó el combo con **Golpe** y tienes que utilizar la Patada **Media** mientras te esté conectando la **Patada Fuerte** para cumplir con la regla, claro que para llevar esto a la práctica tienes que tener muy presente con qué comenzó el combo el oponente y qué botón está utilizando en el transcurso del combo.

ULTIMATES

Para poder ejecutar este movimiento es necesario que esté FLASHEANDO en rojo la segunda barra de energía del oponente y marcar la secuencia adecuada justo después de conectar un combo (mínimo un AUTODOUBLE).

JAGO

WINDKICK



PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ CUALQUIER PATADA.

LASER BLADE



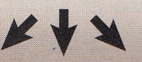
+ GOLPE FUERTE

Con [GF] da doble espadazo y si lo marcas con [GM] da sólo un espadazo.



NINJA SLIDE

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



+ CUALQUIER PATADA.



ENDOKUKEN



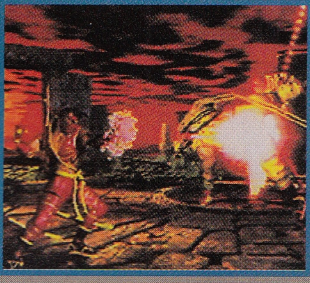
↓↘→

+ CUALQUIER GOLPE.

GD= PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO



Si esta secuencia la marcas con [PD] sólo hará la finta, pero no lanzará el poder (muy útil para sacar de ritmo al oponente).



Mantén presionado [GF] y marca:



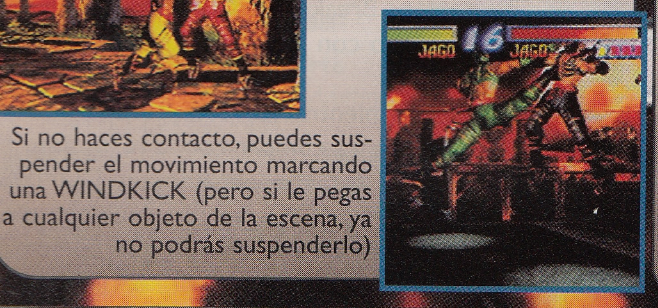
Justo al terminar la secuencia, suelta el botón de [GF] para lanzar ENDOKUKEN ROJO que es más rápido y si hace contacto, el oponente cae hacia ti de tal forma que puedes rematarlo con un segundo ENDOKUKEN o una WINDKICK.

TIGER FURY



GD = ATAQUE BAJO
GM = ATAQUE MEDIO
GF= ATAQUE ALTO

→↓↘ + CUALQUIER GOLPE.



Si no haces contacto, puedes suspender el movimiento marcando una WINDKICK (pero si le pegas a cualquier objeto de la escena, ya no podrás suspenderlo)

GHOST

Para hacer este movimiento, es necesario que cuando menos tengas algo de energía, ya que al ejecutarlo te restará un poco de ésta ¡pero no te preocupes!, porque cuando el oponente te vence, revives con la poca energía que "guardaste". Por cierto, es muy tardado aplicar este poder, por lo tanto cuando lo ejecutes tienes que estar seguro de que el oponente no te toque o no funcionará. Y si te ejecutan un Ultimate, No Mercy, Ultra o te tiran del escenario este movimiento no te sirve de nada.

→↘↓↙←→ + PATADA DEBIL

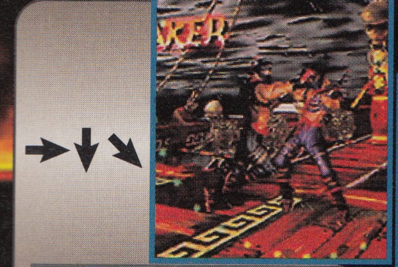




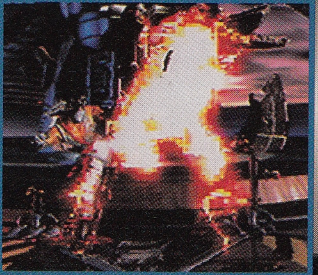


BREAKER

→↓↘



ULTRA





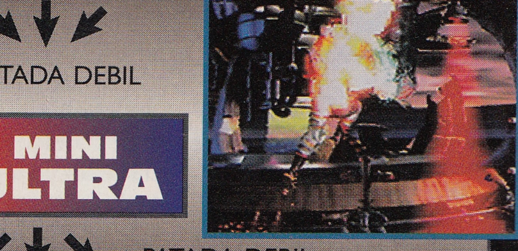
+ PATADA DEBIL

MINI ULTRA





+ PATADA DEBIL



SUPER MOVIMIENTOS

- 3



→↘↓↙←→

+ PATADA MEDIA

Con esta patada le restas un poco más de energía al oponente y esquiva poderes, además de que éste y los siguientes movimientos que conectes en combo tendrán sombras.



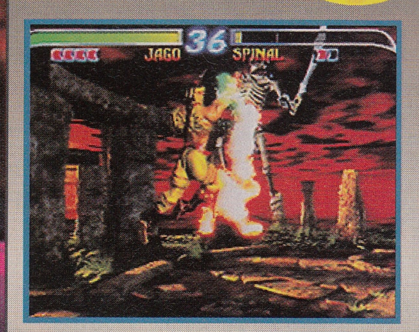
→↘↓↙←

+ GOLPE DEBIL

Este poder tiene mayor fuerza que los demás o sea que si chocan, éste gana y si Spinal intenta capturarlo con su escudo no podrá.

- 4

- 6



↓↙←↙↓↘→

+ GOLPE FUERTE

Este poder es como un TIGER FURY, pero se detiene un instante antes de levantarse y conecta 5 golpes.



EN COMBO



- 3

←↙↓↘→←

+ PATADA FUERTE

Al ejecutar este movimiento conectas 5 patadas por abajo.

- 3

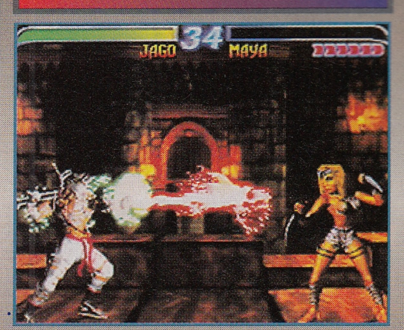
→↘↓↙←→

+ PATADA MEDIA

Con este poder conectas una patada que hace contacto cinco veces.



NO MERCY



→↘↓↙←→

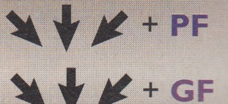
+ GOLPE MEDIO

ULTIMATES

→↘↓↙←→ + GOLPE MEDIO







→←↙↓↘→ + PATADA FUERTE

COUNTER

Para marearlo

→↓↘ + GD

Para ejecutar el super

→↘↓↙← + PM

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

→↓↘ + GF

↓↘→ + GF

↘↓↙ + PF

↘↓↙ + GF

Y éste es el quinto remate  →↓↘ + GM

JAGO

BOOT KICK



PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO



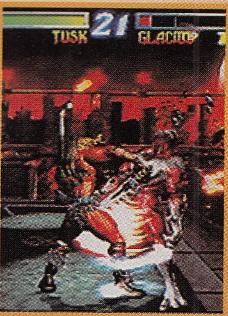
+ CUALQUIER PATADA.

WEB OF DEATH



↘↓↙

+ GOLPE FUERTE



Este poder puede ser doble si después de marcar la secuencia presionas al frente y justo en ese instante sueltas el botón de [GF], parece complejo, pero es muy fácil acostumbrarte.

SKULL SPLITER





+ PATADA FUERTE

Si lo marcas con [PD] sólo ejecutará un intento.

THE CONQUERER





+ CUALQUIER GOLPE.

GD= ATAQUE BAJO
GM = ATAQUE MEDIO
GF = ATAQUE ALTO

BACK STAB



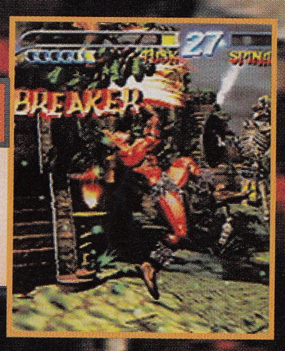


→↘↓↙← + GOLPE DEBIL

Este movimiento sólo lo puedes ejecutar junto al oponente.

BREAKER

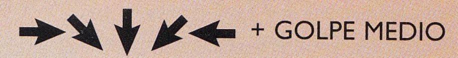




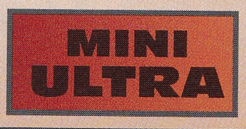




ULTRA



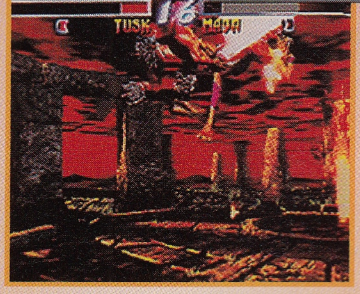
+ GOLPE MEDIO





+ GOLPE MEDIO

SUPER MOVIMIENTOS

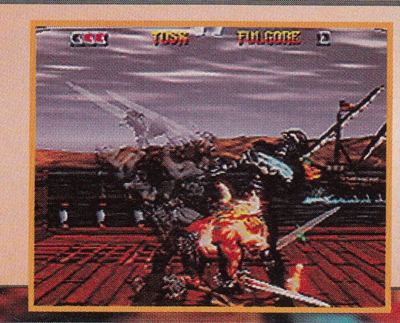


↓↙←↙↓↘→

+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.

- 6



←↙↓↘→←

+ PATADA FUERTE

Golpea 3 veces dejando sombras y si continúas con un combo los siguientes movimientos también dejarán sombras.

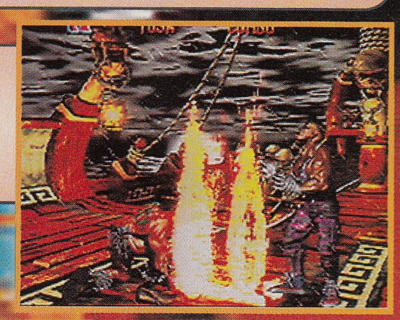
- 3





+ PATADA DEBIL

Si lo ejecutas pegado al oponente conectas hasta 7 golpes.



EN COMBO



+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.









+ PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



ULTIMATES



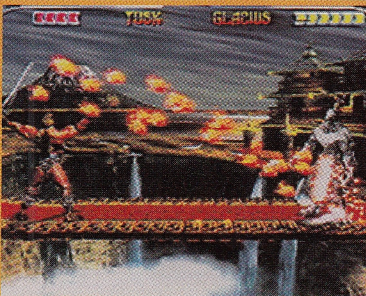


+ GOLPE MEDIO





+ PATADA MEDIA



NO MERCY

↓↘→↓↘→ + GOLPE MEDIO

COUNTER

Para marearlo

→↓↘ + GD

Para ejecutar el super

→↘↓↙← + GF

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

→↘↓↙← + GD

→↓↘ + GF

→↘↓↙← + PF

←↙↓↘→ + PF

Y éste es el quinto remate

→↓↘ + GD

ORCHID

FLIK FLAK





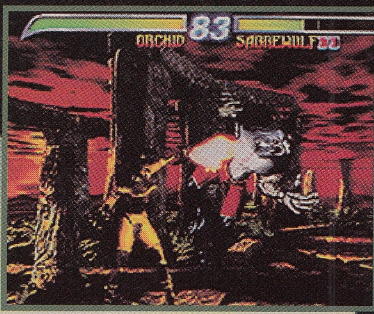
+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO

SAN

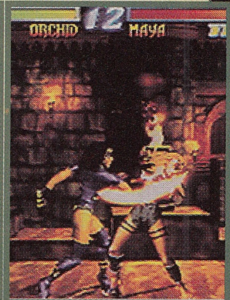


+ GOLPE FUERTE



Este movimiento tira al oponente, pero si lo marcas con [GM] puedes continuar un combo, además puede ser doble si después de marcar la secuencia presionas el frente y justo en ese instante sueltas el botón de [GM] parece complejo, pero es muy fácil acostumbrarte.





TIGER SLIDE

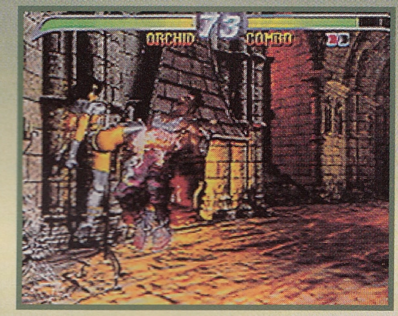




+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM= ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO

AIR BUSTER





+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE BAJO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE ALTO

TONFA FIRE





+ CUALQUIER GOLPE

GD = PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO



Si ejecutas este movimiento con [PD] sólo harás el intento.

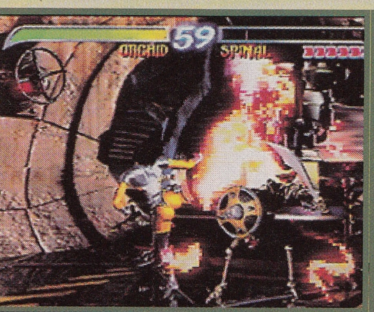
BREAKER

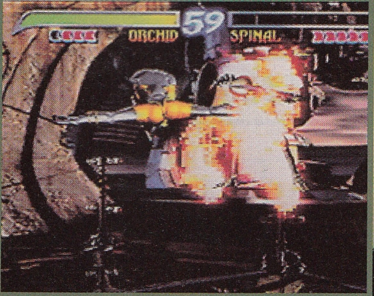


ULTRA



+ PATADA DEBIL / GOLPE DEBIL





MINI ULTRA



+ PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



Si lo ejecutas pegado al oponente conectas hasta 4 patadas.

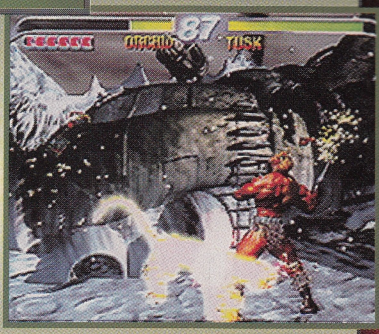


+ PATADA FUERTE

- 6



Este ataque golpea dos veces.



→ ↘ ↓ ↙ ← → + PATADA MEDIA

EN COMBO

- 3



+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.





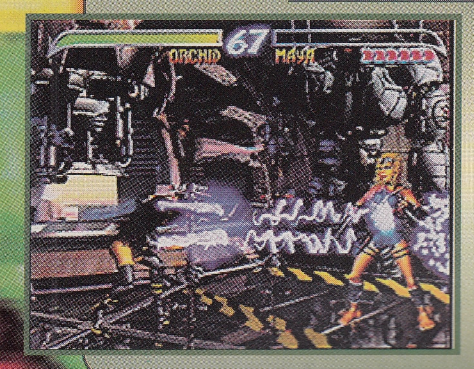
- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA MEDIA

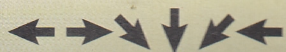
Este ataque golpea cinco veces.

NO MERCY





+ GOLPE DEBIL /



+ PATADA MEDIA

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro

 + GF

↙ ↓ ↘ + PD

↘ ↓ ↙ + PF

→ ↓ ↘ + PF

Y éste es el quinto remate

↓ ↘ → + GD

COUNTER

Para marearlo



Para ejecutar el super



ULTIMATES

← → ↘ ↓ ↙ + GOLPE DEBIL

← → ↘ ↓ ↙ ← + PATADA MEDIA



GLACIUS

COLD SHOULDER

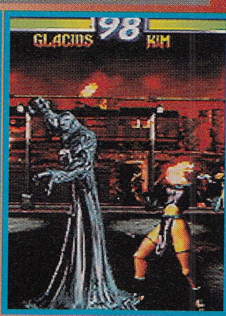


↓↘→
+ GOLPE MEDIO

LIQUIDIZE







↓↘→ + CUALQUIER PATADA

Este movimiento también lo puedes ejecutar en el aire y si al ejecutarlo con [PD] lo mantienes oprimido permanecerás en forma de líquido hasta soltar el botón o al ser golpeado por abajo.

ICY GRIP





↓↘→ + GOLPE DEBIL

ARCTIC BLAST



↓↙← + CUALQUIER GOLPE

GD = PODER LENTO
GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO

ICY LANCE



↓↘→
+ GOLPE FUERTE

BREAKER



↓↘→

SUPER MOVIMIENTOS



→↘↓↙←→
+ GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.

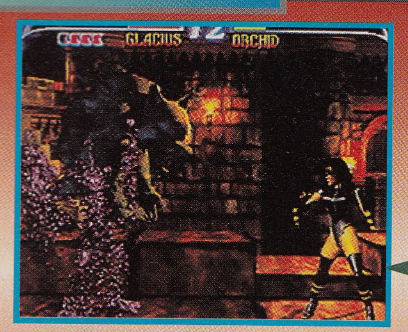
- 4



↓↘→
+ MANTENIENDO PATADA DEBIL

Con este movimiento cambias tus cuadros de poder por energía, pero poco a poco.

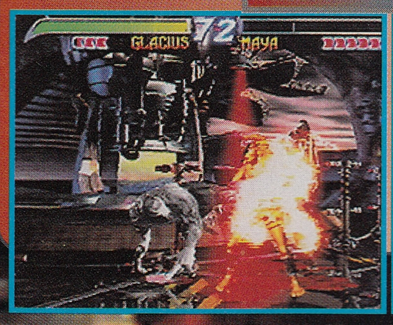
- ?

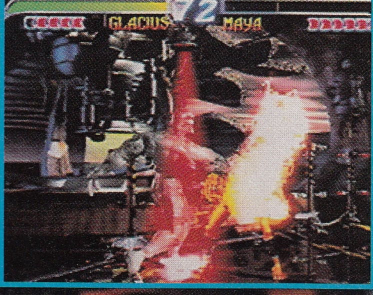


→↘↓↙←
+ PATADA FUERTE

- 3

ULTRA





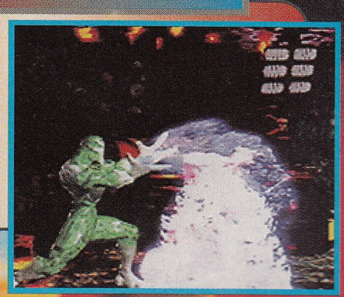
↓↘→ + PATADA DEBIL

MINI ULTRA

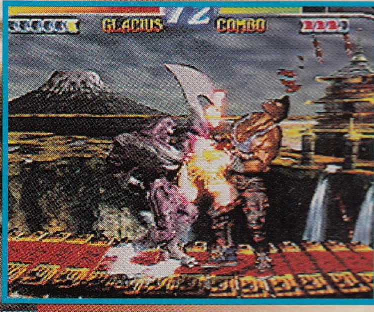
→↘↓↙← + PATADA DEBIL

NO MERCY

←→↘↓↙← + PATADA DEBIL



EN COMBO



←↙↓↘→← + GOLPE MEDIO

Este ataque golpea cinco veces.





←↙↓↘→← + PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



ULTIMATES



→↘↓↙←→ + PATADA MEDIA

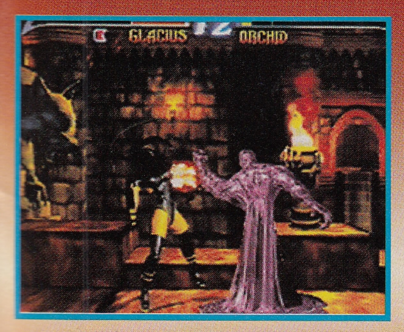


←→↘↓↙← + PATADA DEBIL

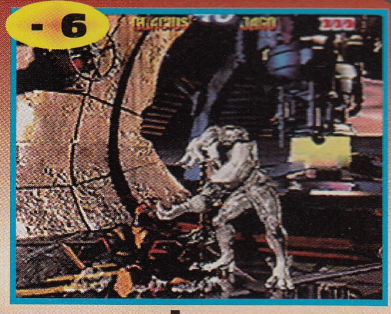
COUNTER

Para marearlo ↓↘→ + GF

Para ejecutar el super ←↙↓↘→ + PM



Este movimiento sólo golpea una vez, pero sorprendes a tu oponente, ya que al hacerte líquido te teletransportas detrás de él.



←↙↓↘→← + GOLPE DEBIL

Este ataque no te permite continuar el combo y golpea seis veces si lo conectas independiente y cinco veces si lo ejecutas dentro de un combo.

EN COMBO

Estos son los primeros cuatro

↓↘→ + GF

↓↙← + GF

↓↘→ + GD

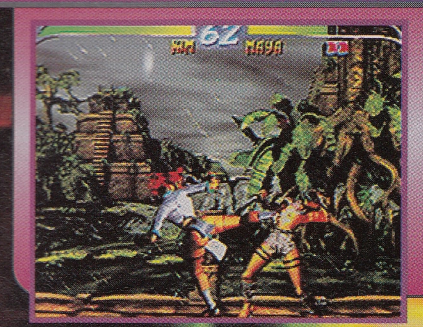
↓↘→ + PF

Y éste es el quinto remate

↓↘→ + PD

KIM WU

TORNADO KICK





+ CUALQUIER PATADA.

PD = ATAQUE CORTO
PM = ATAQUE MEDIO
PF = ATAQUE LARGO
DA DOS GOLPES

FIRE CRACKER



+ GOLPE MEDIO / FUERTE

GM = DA UN GOLPE
GF = DA DOS GOLPES

SPLIT KICK





+ PATADA MEDIA

Para protegerte de los ataques por arriba.



+ PATADA FUERTE

Para atacar cuando está agachado el oponente.

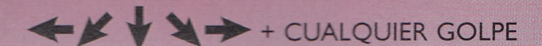
FIRE FLOWER



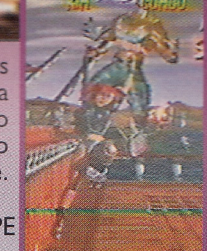
+ GOLPE MEDIO / FUERTE

GM = PODER MEDIO
GF = PODER RAPIDO

A También lo puedes ejecutar en el aire, pero se marca así:.



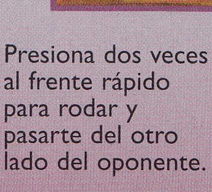
+ CUALQUIER GOLPE

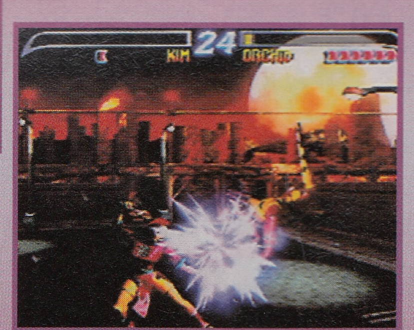


Después de ser derribado puedes ejecutar este movimiento para sorprender a tu oponente, pero recuerda que hay que marcarlo justo al recuperarte.



+ CUALQUIER GOLPE





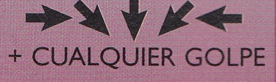


+ GOLPE DEBIL



Presiona dos veces al frente rápido para rodar y pasarte del otro lado del oponente.





+ CUALQUIER GOLPE

GD = PODER CERCA
GM = PODER MEDIO
GF = PODER LEJOS

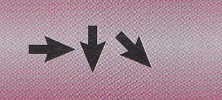
Este movimiento se marca en el aire.





BREAKER











ULTRA → ↓ ↘ + PATADA DEBIL

MINI ULTRA ↘ ↓ ↙ + PATADA DEBIL

SUPER MOVIMIENTOS



↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + GOLPE FUERTE

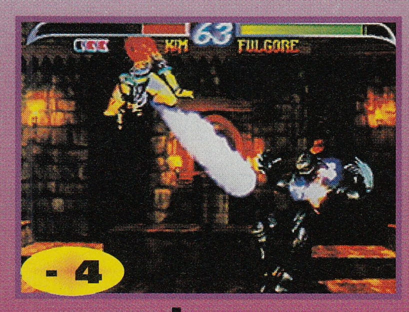
- 6



- 3

→ ↘ ↓ ↙ ← → + PATADA FUERTE

Golpea sólo una vez dejando sombras y si continúas con un combo, los siguientes movimientos también dejarán sombras.

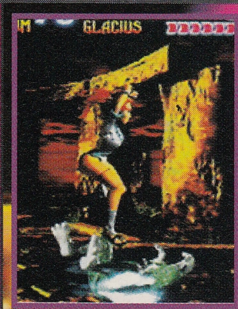


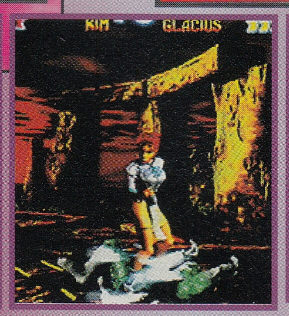
- 4

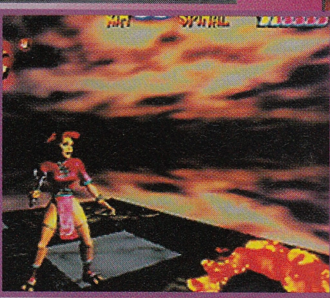
← ↙ ↓ ↘ → ← + GOLPE MEDIO

Este movimiento lo tienes que marcar en el aire y golpea cinco veces..

ULTIMATES



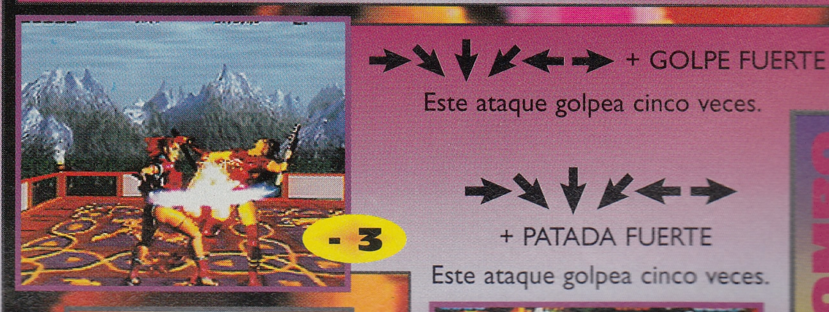




← ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ → + PATADA MEDIA

← ↙ ↓ ↘ → ← + PATADA DEBIL

EN COMBO



- 3



→ ↘ ↓ ↙ ← → + GOLPE FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.

→ ↘ ↓ ↙ ← →

+ PATADA FUERTE

Este ataque golpea cinco veces.



- 3

COUNTER

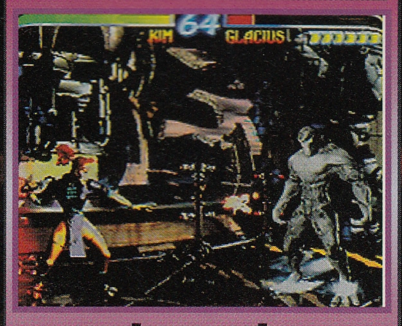
Para marearlo

↘ ↓ ↙ + GM

Para ejecutar el super

→ ↘ ↓ ↙ ← + PM

NO MERCY



← ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ →

+ PATADA MEDIA

REMATES ESPECIALES

Estos son los primeros cuatro



↓ ↘ → + GD

↘ ↓ ↙ + GF

← ↙ ↓ ↘ → + PF

→ ↘ ↓ ↙ ← + PF

Y éste es el quinto remate

← ↙ ↓ ↘ → + PM

COMO TE DARAS CUENTA NO NOS ALCANZO EL ESPACIO POR LO TANTO TE DAMOS UN ADELANTO DE LOS SIGUIENTES PERSONAJES, PERO EN EL SIGUIENTE NUMERO CONTINUAREMOS INSTINCTIVAMENTE.

SPINAL

NO MERCY

↓ ↘ → ↓ ↘ → + GD

ULTIMATE

↓ ↘ → ↓ ↘ → + GD

MAYA

NO MERCY

← ↙ ↓ ↘ → ← + GD

ULTIMATES

← ↙ ↓ ↘ → ← + GD

→ ↘ ↓ ↙ ← → + PD

T.J. COMBO

NO MERCY

MANTEN PRESIONADO ↘ POR 2 SEG. APROX. Y DE INMEDIATO MARCA:

↓ ↙ ← +PF

ULTIMATES

MANTEN PRESIONADO [PD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).

MANTEN PRESIONADO ↘ POR 2 SEG. APROX. Y DE INMEDIATO MARCA:

↓ ↙ ← + PF

FULGORE

NO MERCY

← ↙ ↓ ↘ → ← + GM

ULTIMATES

← ↙ ↓ ↘ → ← + GM

→ ← ↙ ↓ ↘ → + PM

SABREWULF

ULTIMATES

MANTEN PRESIONADO [GD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).

MANTEN PRESIONADO [PF] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON (RECUERDA QUE EL ULTIMATE SE MARCA DESPUES DE UN COMBO).

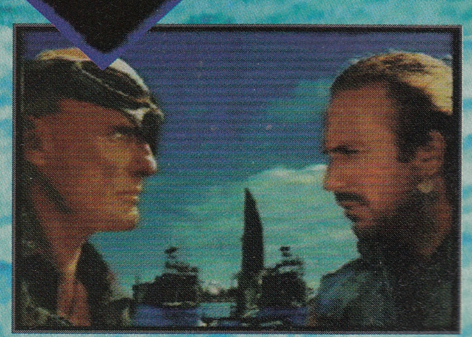
NO MERCY

MANTEN PRESIONADO [GD] DOS SEGUNDOS APROX.,, DESPUES SUELTAS EL BOTON.

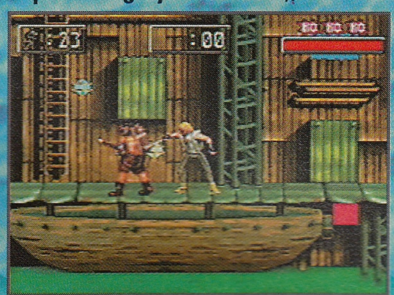
INFORMACION SUPERNESESARIA



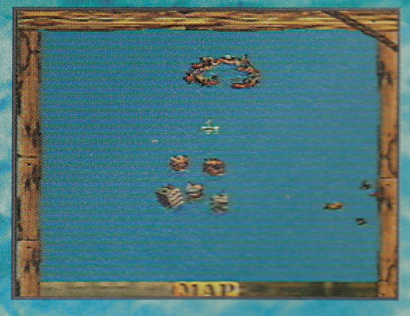
En el futuro las capas polares se han derretido por algunas desgracias ecológicas ocasionadas por un país cuyo nombre empieza con F y termina con rancia y la tierra se ha cubierto por agua. Los sobrevivientes de este planeta se han adaptado a este modo de vida construyendo islas artificiales a las que han llamado "Atolón" y están en búsqueda de la "tierra prometida", un lugar de nombre Dryland donde puedan comenzar una nueva vida. Pero para su desgracia estos sobrevivientes están siendo atacados por un grupo de piratas de nombre "Smokers" y son comandados por un individuo de nombre "Deacon" quien ha visto en los habitantes de los Atolones una presa fácil, eso hasta que aparece el héroe de la historia... un individuo al que sólo conocen como "el Marinero" pero nosotros sabemos que se llama Kevin Costner.



Como es costumbre Ocean nos presenta un juego basado en una película de éxito (como ya te pudiste haber dado cuenta por el logo y la historia), en esta ocasión le tocó el turno a Waterworld. La trama del juego se apega bastante a la de la película aunque no entra en detalles.



El juego está dividido en escenas y cada una de éstas en cuatro misiones. Antes de entrar a cada escena te mostrarán un mapa en el que podrás ver cómo estás ubicado en este mundo.

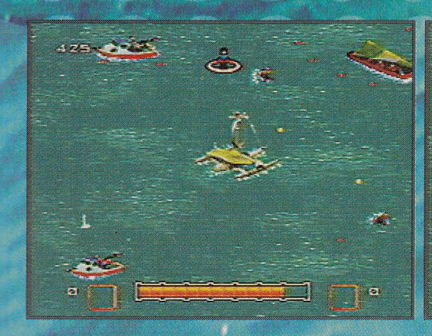


Estas misiones son fáciles de entender pero no te causa ningún mal que te demos un ligero panorama de cada una de ellas.

Al principio aparece el personaje principal ("el Marinero") en su velero. Tu misión aquí es destruir a todos los Smokers que se aparezcan en tu camino. Debes observar muy bien la línea roja que aparece en la parte baja de la pantalla pues es tu energía y te has de imaginar lo que pasa cuando se acaba. Una vez que destruyas a todos los Smokers de esa sección aparecerá un mensaje que te indica que ya está listo para entrar a la siguiente misión; para saber hacia dónde debes ir, sigue la indicación de la brújula de tu barco (la flecha rara que está en la parte de arriba de la pantalla).

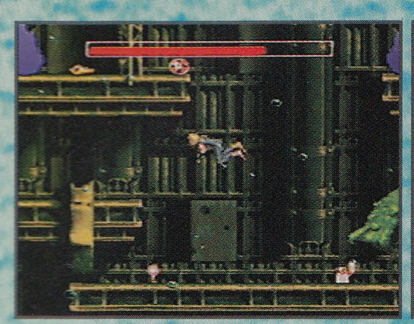


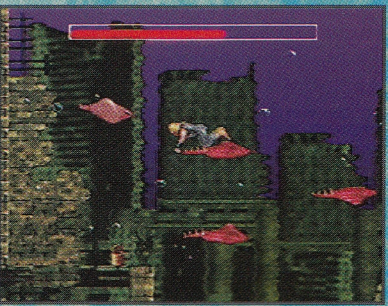






Como puedes ver, ésto no te va a causar mucho problema al principio, pero en escenas más avanzadas los ataques de los Smokers serán más despiadados (ya saben que siempre es así), por cierto, muchas veces estarás navegando y no verás a ningún Smoker rondando, así que para que aparezcan te recomendamos que te quedes sin mover, verás cómo ellos llegarán a tí.





Después de esto entrarás a una especie de misiones "de Bonus", aquí deberás bucear en las ruinas de las antiguas ciudades en busca de tesoros. Aquí tienes dos misiones que cumplir: tomar la mayoría de tesoros y salir de la escena antes de que se acabe tu oxígeno (la línea roja que está en la parte alta de la pantalla). Muchas veces estas escenas son muy sencillas pero habrá algunas en las que deberás buscar la salida y también cuidarte de los enemigos que puedas encontrar, si éstos te tocan, te sacan el aire y tendrás menos tiempo de búsqueda.

Si lograste tomar algunos tesoros y salir, obtendrás puntos que serán muy útiles más adelante.

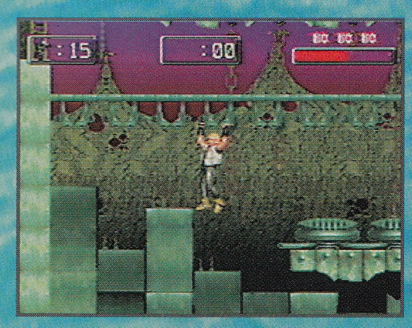
WELL DONE

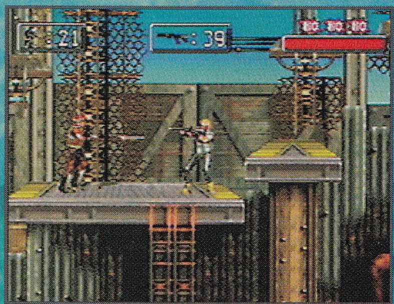
ITEMS COLLECTED
000 X 050

SOIL COLLECTED
002 X 200

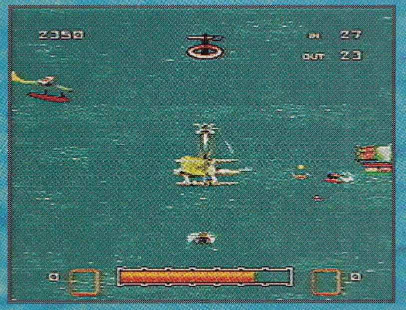
TOTAL CREDITS
2250

Después de esto entrarás al Atolón en un modo de "Side Scrolling", tu misión aquí es la de eliminar a los Smokers que están causando destrozos adentro. Al principio empiezas con un bastón como arma, pero en tu camino y conforme elimines enemigos obtendrás armas más poderosas que te serán muy útiles. Una vez que elimines a todos los Smokers habrás terminado la escena.







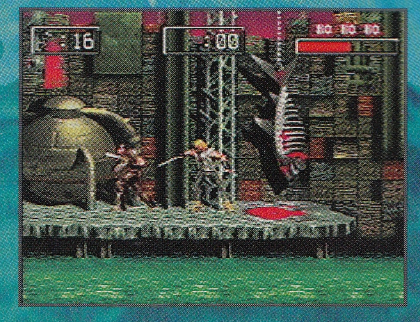


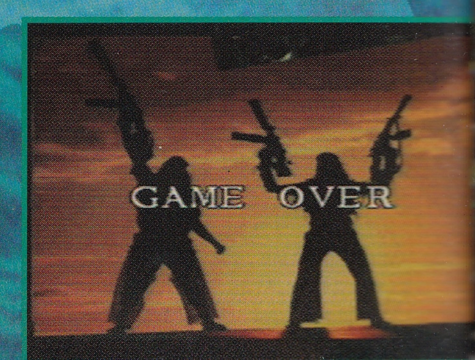
La siguiente misión es muy parecida a la primera, solo que aquí deberás proteger un Atolón de los ataques de los Smokers, para esto algunos de ellos entrarán a los Atolones y saldrán con algún prisionero, por lo tanto deberás eliminar a estos individuos antes de que entren o en su defecto rescatar a los que sean secuestrados, para eso deberás eliminar a los Smokers que salgan parpadeando y pasar encima de los individuos que pidan auxilio.

Antes de cambiar de escena podrás pasar a comprar armas, provisiones y otras cosas a una tienda que quién sabe de dónde salió. Entre más puntos hayas hecho en la escena de Bonus podrás comprar más cosas.



Bueno, a grandes rasgos esto es Waterworld para el SNES así que pasemos a nuestro implacable comentario final: Este juego tiene muy buena movilidad en las escenas del velero y en las de buceo, pero creemos que le hace falta algo de trabajo en las del Atolón. La música está bien así como el reto, pero el problema es que debido a que carece de Password el juego se vuelve un poco monótono después de pasar varias escenas; aunque hay que hacer mención de que el análisis es de un prototipo y es muy posible que cambie.





FINALES

EARTHWORM JIM

BATALLA FINAL

HISTORIA 2

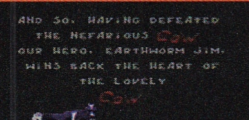
Al derrotar a Psy-Crow en la carrera:



Y así, habiendo derrotado al nefasto Psy-Crow, nuestro héroe, Earth Worm Jim, se ha recuperado el corazón de la amorosa princesa What`s her name.

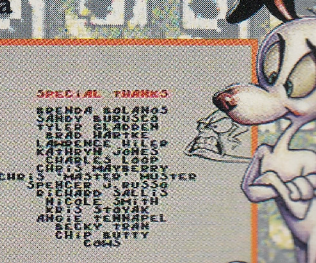


Y así, habiendo derrotado al nefasto Psy-Crow, nuestro héroe, Earth Worm Jim, ha recuperado el corazón de la amorosa **Vaca**.

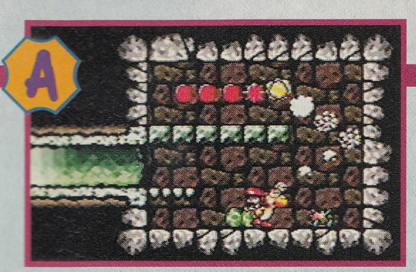


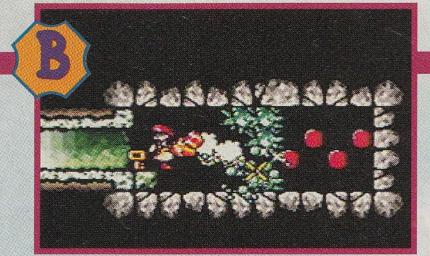
Y así, habiendo derrotado a la nefasta **Vaca**, nuestro héroe, Earth Worm Jim, ha recuperado el corazón de la amorosa **Vaca**

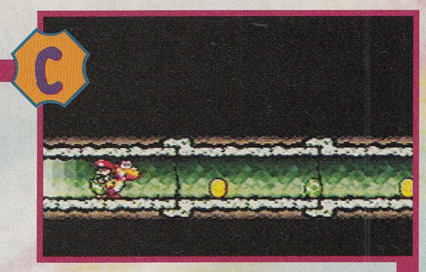
Y así, habiendo derrotado a la nefasta **Vaca**, nuestra heroína, la **Vaca** ha recuperado el corazón de la amorosa **Vaca**



Gracias especiales a las Vacas

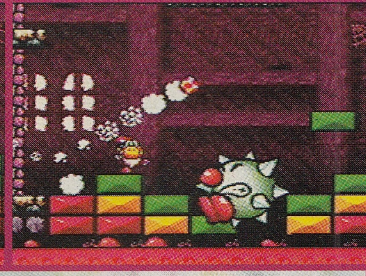


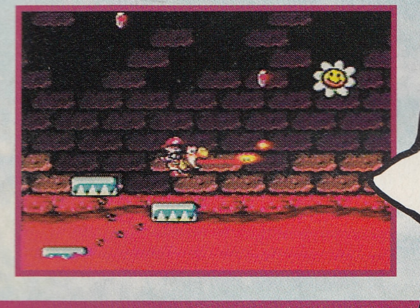




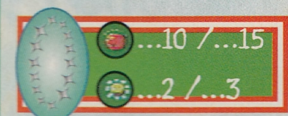
Recuerda que te puedes comer los pequeños enemigos de fuego para lanzar fuego.Por cierto las monedas de esta parte son rojas así que no vayas a olvidar alguna para lograr los 100 puntos al terminar la escena.





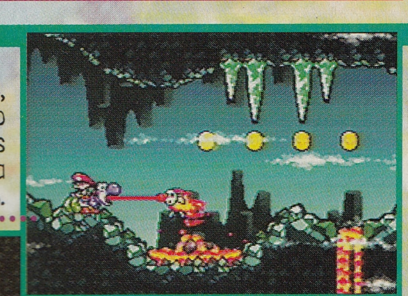


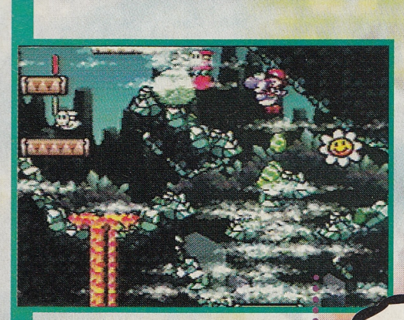
De preferencia llega a este jefe con los seis huevos que puedes acumular, para sorprenderlo sin darle tiempo de moverse, sólo dispara con rapidez justo a la base del jefe, o sea que sí tienes que presionar el botón A lo más rápido que puedas.



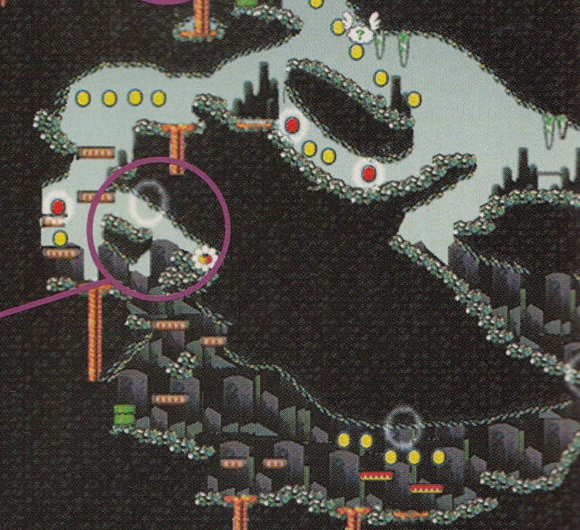


En esta escena el scroll es automático, por lo tanto tienes que ir avanzando constantemente y cuidándote de las estalactitas. Al llegar aquí espera para comerte al enemigo que se va quemando.

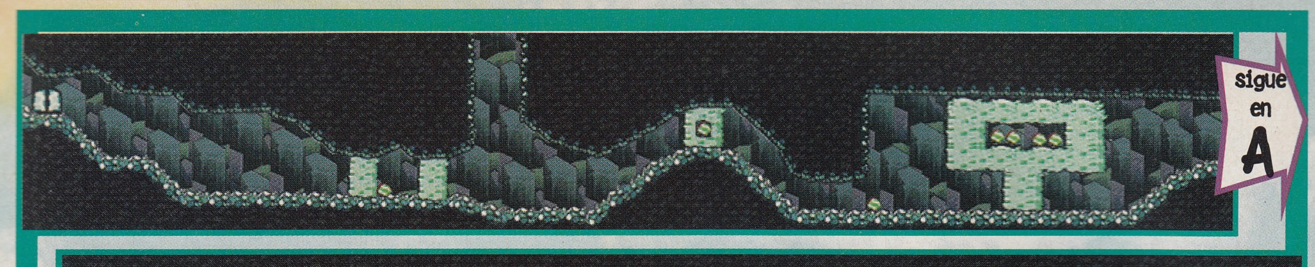


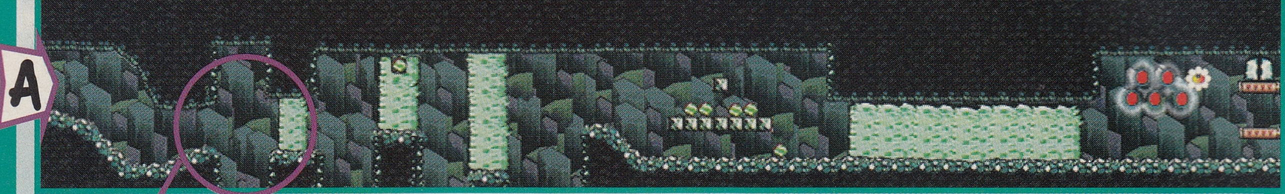




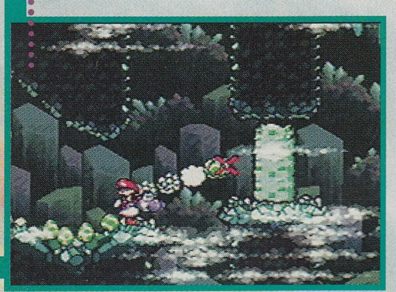


Al llegar a este punto, mantente en la parte superior para comerte al enemigo de la moneda roja antes de que se salga de la pantalla.





Aquí tienes que abrirte paso disparando sin titubear o el scroll te ganará.

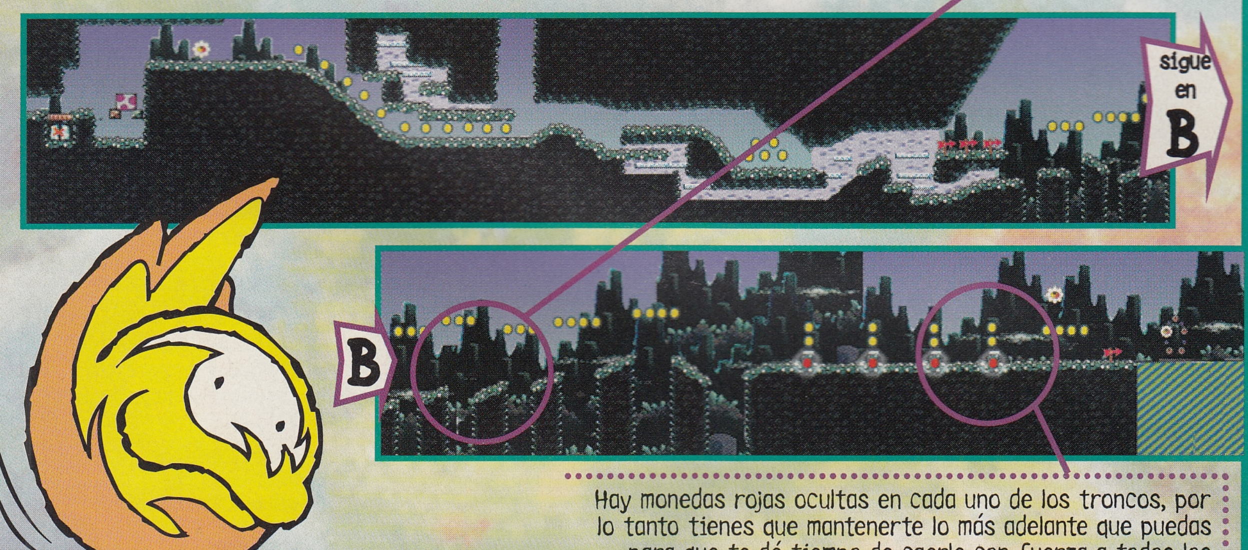


6-5



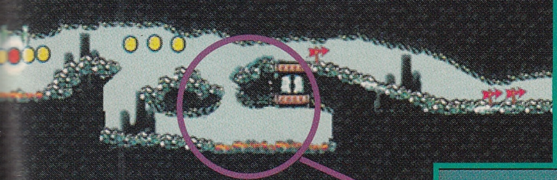


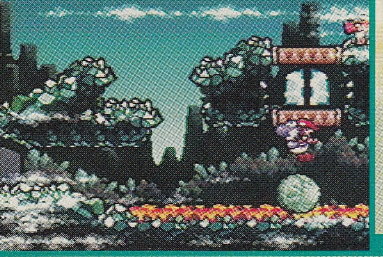
Al pasar por esta zona, trata de mantenerte en la orilla izquierda para que les des tiempo a las rocas que caigan y pases sin peligro de que te empujen.



Hay monedas rojas ocultas en cada uno de los troncos, por lo tanto tienes que mantenerte lo más adelante que puedas para que te dé tiempo de caerle con fuerza a todos los troncos y así obtener la moneda roja de cada uno de ellos.

Recuerda que esta escena cuenta con 21 monedas rojas, por lo tanto tienes chance de dejar alguna por ahí, la que se te haga la más difícil de tomar.

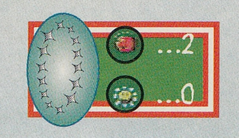




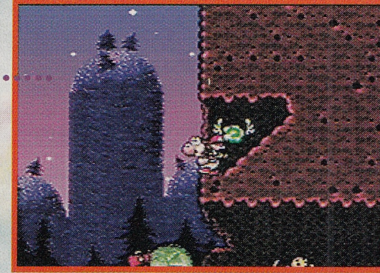
En este lugar hay que esperar a que la roca caiga y cuando se deslice por la lava, cae sobre la roca y muévete a la izquierda para no caerte y así puedas llegar a la puerta que te lleva a otra escena.

6-6

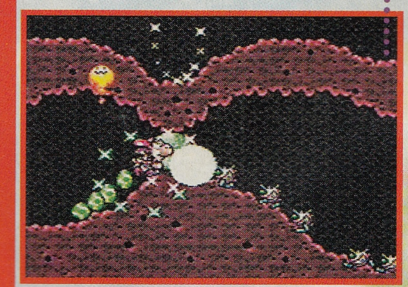


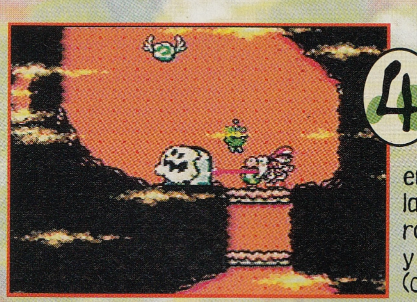


Primero utiliza la roca para subir donde se ve en la foto y así aparezca una nube de la que obtienes vida extra. Después empuja la roca, para que un poco más adelante, puedas alcanzar de un simple salto las dos monedas rojas y una caja con estrellas de tiempo que están muy arriba.

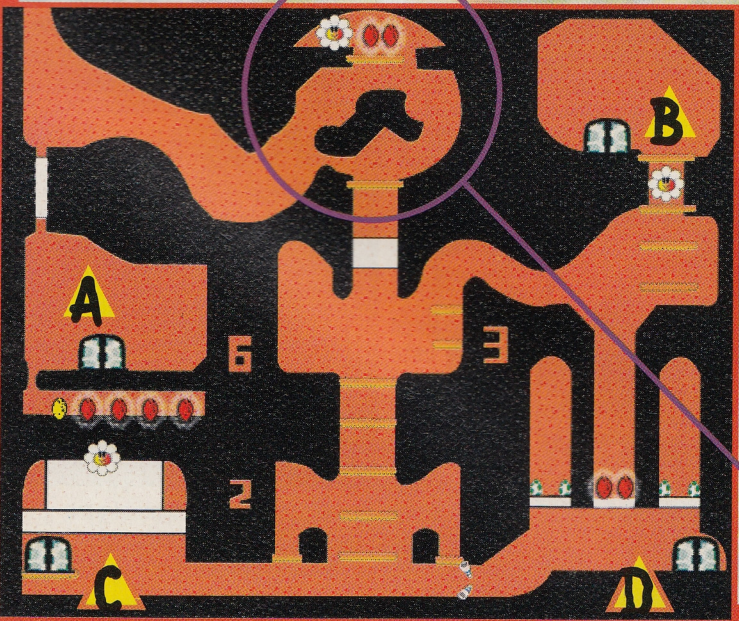


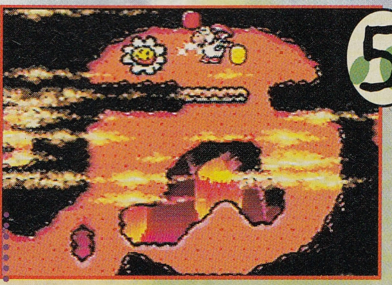
Destruye la tierra que detiene la roca, después empújala para eliminar todo a su paso, pero cuídate de las flamas y continúa así hasta que llegues a donde está la llave y con ayuda de la roca ya alcances a tomarla.



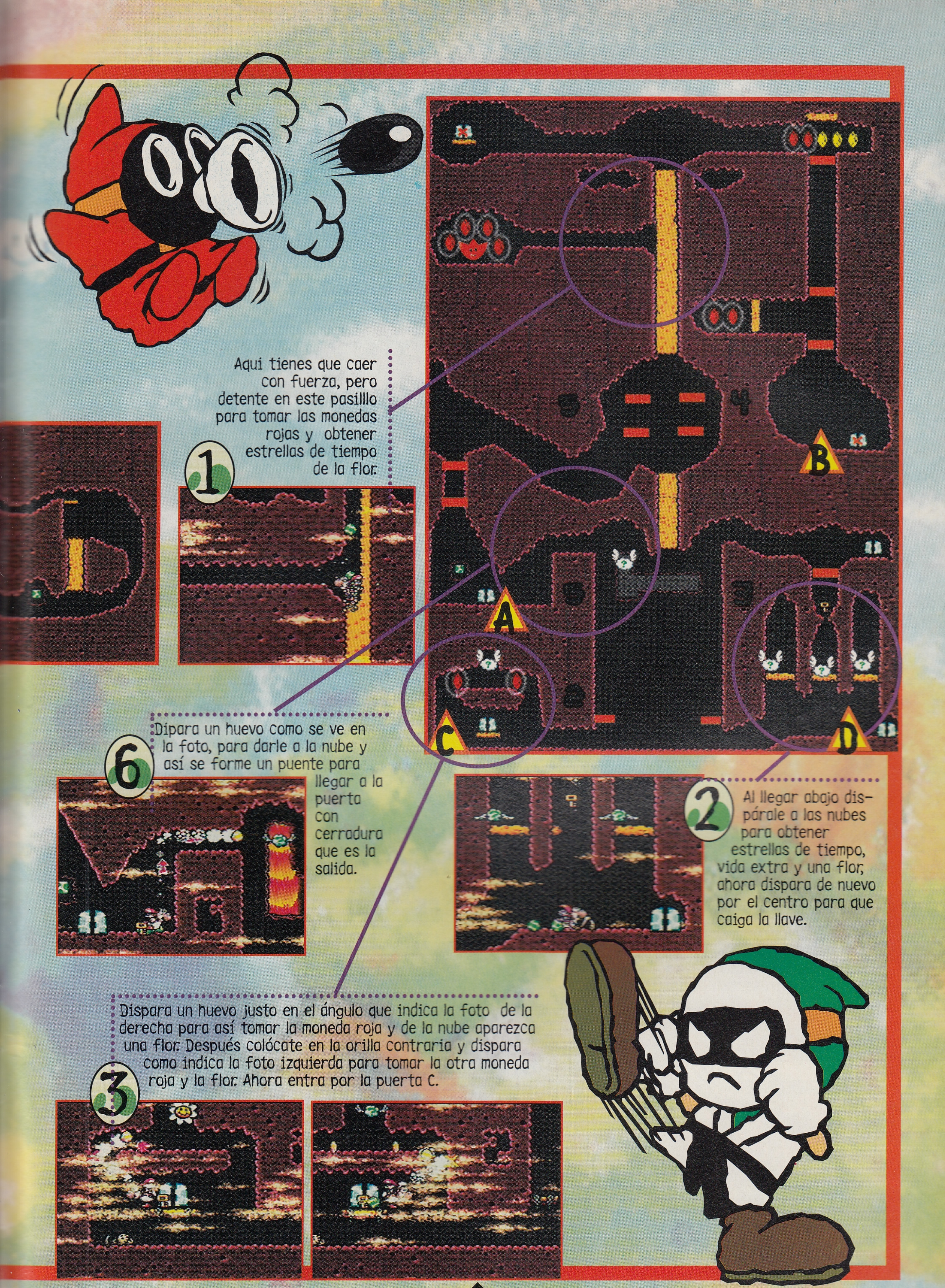


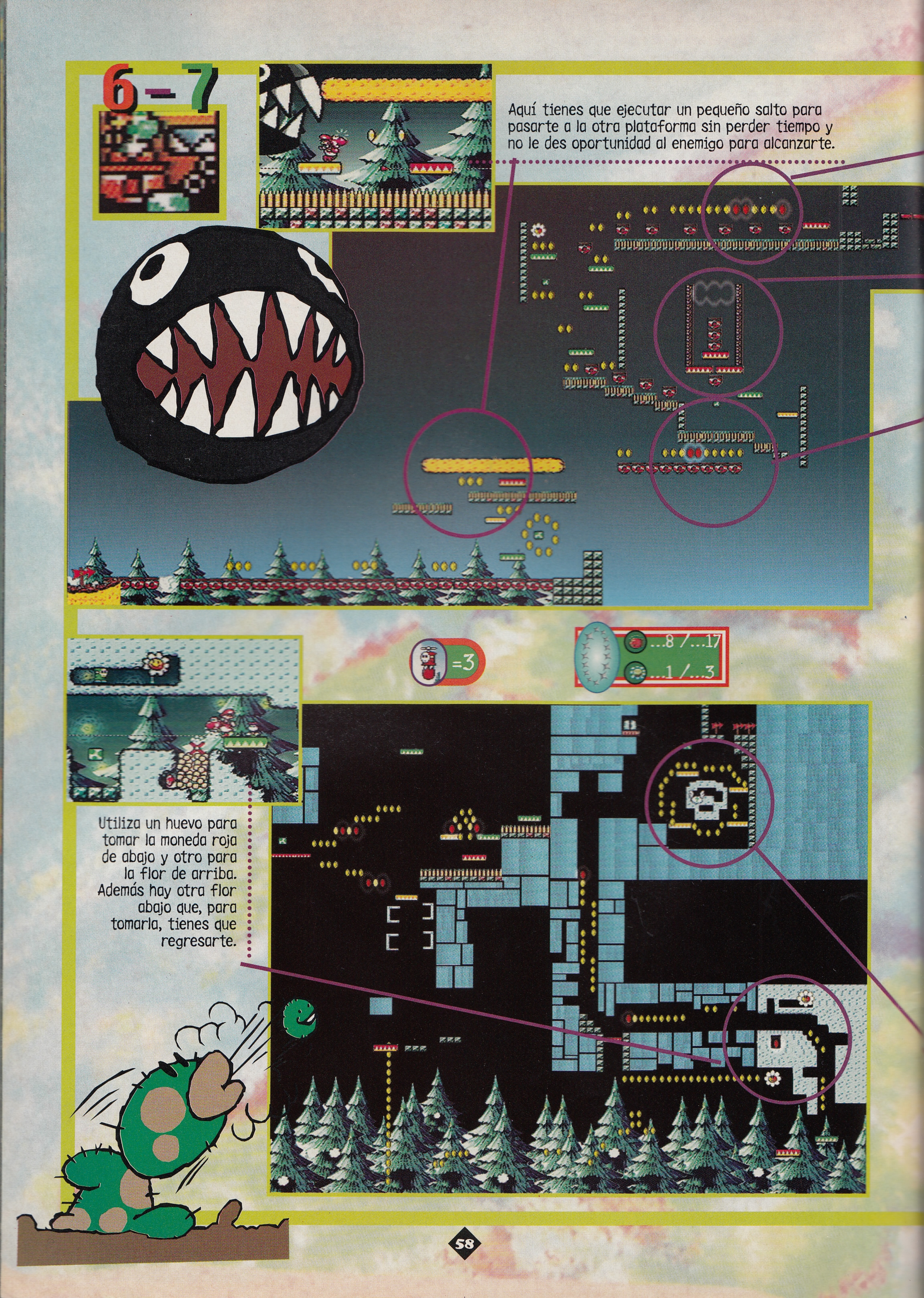
4 Después de tomar la flor y las dos monedas rojas que están en la parte inferior del mapa, salte por la puerta D y nuevamante entra por la puerta C; ahora entra a la puerta B para tomar las monedas rojas de la esquina superior derecha y nuevamente entra a la puerta C (con la lengua descubre quién se oculta detrás del traje de fantasma).



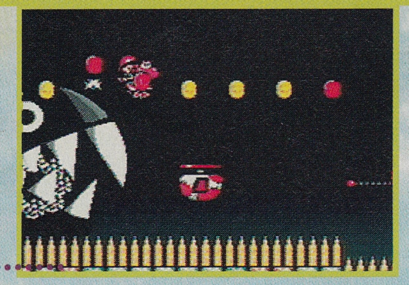


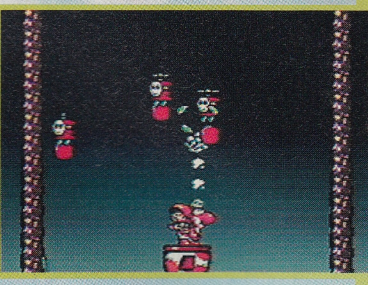
5 Destruye la capa de tierra que sostiene la flecha para que caiga y así puedas rebotar en la flecha para alcanzar las dos monedas rojas y la flor que están arriba. Después ve hacia la puerta A y toma las monedas que están abajo y entra a la puerta A.


Aqui tienes que caer con fuerza, pero detente en este pasillo para tomar las monedas rojas y obtener estrellas de tiempo de la flor.
1
A
B
C
D
6
Dipara un huevo como se ve en la foto, para darle a la nube y así se forme un puente para llegar a la puerta con cerradura que es la salida.
2
Al llegar abajo dispárale a las nubes para obtener estrellas de tiempo, vida extra y una flor, ahora dispara de nuevo por el centro para que caiga la llave.
Dispara un huevo justo en el ángulo que indica la foto de la derecha para así tomar la moneda roja y de la nube aparezca una flor. Después colócate en la orilla contraria y dispara como indica la foto izquierda para tomar la otra moneda roja y la flor. Ahora entra por la puerta C.
3


6-7
Aquí tienes que ejecutar un pequeño salto para pasarte a la otra plataforma sin perder tiempo y no le des oportunidad al enemigo para alcanzarte.
=3
...8 /...17
...1 /...3
Utiliza un huevo para tomar la moneda roja de abajo y otro para la flor de arriba. Además hay otra flor abajo que, para tomarla, tienes que regresarte.

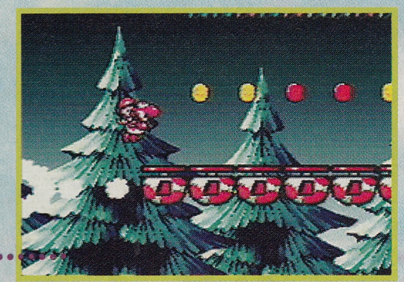
En esta parte, lo importante es tomar las tres monedas rojas que se ven en la foto mientras esquivas al enemigo gigante saltando rápido de plataforma en plataforma.

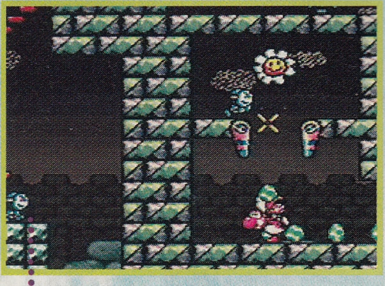




Antes de subir aquí toma los seis huevos (que puedes llevar del bloque de abajo) para dispararles a estos enemigos justo cuando estén arriba de ti y obtener las monedas rojas.

Es indispensable que tomes estas monedas rojas para que logres los cien puntos de la escena.

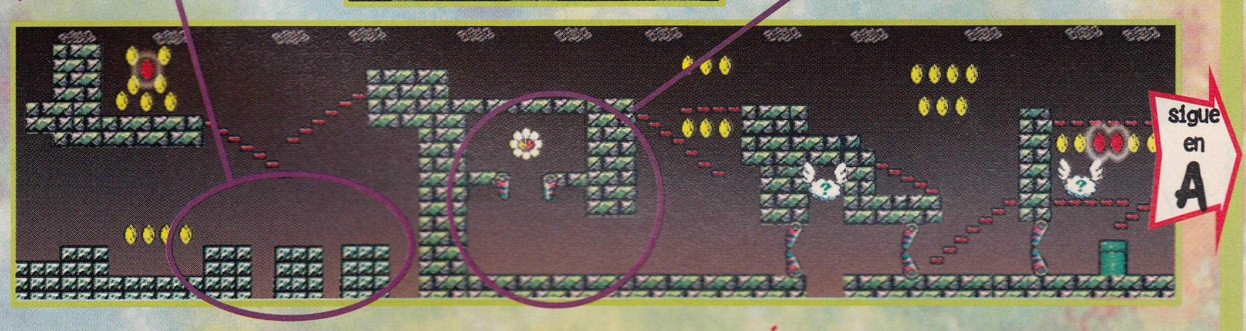




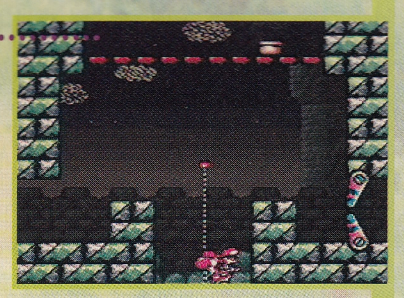
Puedes hacer vidas fácilmente con este enemigo, dispárale 5 veces para obtener dos vidas extras, regrésate por más huevos a la planta de atrás y repite la jugada (NO le dispares el sexto huevo porque eliminas al enemigo).



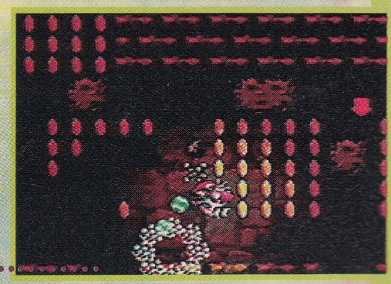
Espera a que el enemigo se acerque al fliper y justo cuando se abra dispara un huevo hacia arriba para tomar la flor.



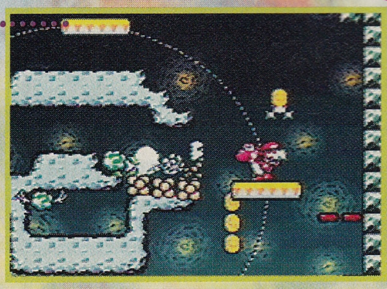




Dispárale a la nube para eliminar a los enemigos y puedas colocarte en la plataforma sin problemas para llegar a una escena oculta donde hay varios SWTICH, que al activarlos aparecen monedas.



Dentro de la tierra hay una nube oculta que contiene la llave y si te pasas por el hueco de abajo aparece la otra nube que contiene estrellas de tiempo.



CONTINUA EN LA PROXIMA EDICION.

CLASIFICADOS



CLUB TAKU

Busca a "NINTENDISTAS"

Nintendo
Alquiler
Super Nintendo
Canjes
Services
Game Boy

Atención con total experiencia en juegos

ENVIOS AL INTERIOR / TARJETAS DE CRÉDITO

CLUB "TAKU"

Av. Cabildo 2280 - Ciudad de la Paz 2279 - Local 30 en Hall Central
Teléfonos: 783-1742 787-5217



¡¡Ellos tienen el secreto!!

Super Nintendo

Control Set $180

Cartuchos desde $20.

Gameboy $100.

Cartuchos desde $15.

Gran variedad

Envíos al interior

Venta, y canje

Ventas por mayor y menor

Service oficial - Accesorios

San Luis 2948 - Capital - T.E: 962-7320

ALBERDI GAME

AV. J. B. ALBERDI 6923 TEL.683-5916 - DE 10-13 Y 16-20 hrs



ALQUILER - CANJE - VENTA

SERVICE DE EQUIPOS EN 24 HORAS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NUEVO $189.99
USADO CON JUEGO $149.99

GAME BOY

NUEVO $99.99
USADO $59

ACCESORIOS - VARIEDAD EN CARTUCHOS ¡¡BARATOS!! HAY OTRAS CONSOLAS. CONSULTE.

CLUB Nintendo® RESPONDE

¿Me podrían decir cuál es el mejor juego para Game Boy?
ALEJANDRO PARDO B.
CHILE.

Vaya, realmente es una pregunta muy difícil de responder, sobre todo para mi, pues como piloto de Revista Club Nintendo, sabrás que debo jugar varios tipos de juegos y muy distintos uno del otro. Claro esta que muchos de ellos, son realmente buenos e interesantes, pero lamentablemente, como se debe analizar y descubrir la mayor cantidad de trucos, tips y datos, el tiempo que queda como para disfrutar el juego, es muy poco. Otro factor que influye en esta respuesta, es el tipo de gusto que tenga la persona que esta jugando, pues hay muchos amigos que prefieren ciegamente los juegos de pelea, mientras hay otros que los detestan y prefieren los de aventuras, o simplemente los de guerra, etc... Es por esta razón que la respuesta a tu pregunta es difícil de responder, por lo que te recomiendo te guies por tu gusto y en ese momento sabrás realmente cual es tu juego favorito para Game Boy.

RYO.

¿Me podrían decir dónde se encuenta la letra "U" de la palabra "RUSH" en Mega Man 7?

ALEJANDRO PUERTA
NEUQUEN

¡Cómo no, homme! Lo primero que tenés que hacer es sacar el Súper NES de abajo de tu cama y quitarle ese horrible chicle masticado que tu novia te regaló la semana pasada, conéctarlo, ponerle el cartucho de Mega Man 7, prenderlo, apachurrar el botón Start y conseguir el Rush Coil, sino no te sirve de nada todo lo anterior. ¡Hablando en serio! La letra "U" se encuentra en el CLOD MAN STAGE, pero primero debes tener el RUSH COIL. Si lo tienes (ruego al cielo que sea así), camina a la derecha hasta una sección con plataformas invisibles, donde sólo se ve en la que estás parado. En esta área, ve con cuidado, salta y mira arriba para encontrar una plataforma con escalera sobre ti. Activa tu RUSH COIL para saltar hasta dicha plataforma. Sube la escalera y salta por la izquierda a través de otras plataformas para encontrar la letra "U". ¿Fácil no?

ELMO.

¿Por qué los finales de MK3 de SNES no son iguales a los de Arcade?

JULIO GONZALEZ G.
CHILE.

La respuesta es muy sencilla y fácil, pero comenzaré por aclarar algunos puntos que quizás te tengan "atorado". Como bien sabrás, los Arcades poseen bastante memoria disponible como para poder soportar grandes gráficos y extensa información, la cuál hace posible que muchos juegos de Arcade sean tan espec-táculares, como es el caso de Killer Instinct, pues como habrás visto, su traslación al SNES, aúnque fué algo espectácular, dejó bastantes detalles fuera, como los Cinema Displays, efectos de rotación, etc., pero no por eso el juego es malo, sino todo lo contrario, pues su movilidad es igual a la de su hermano mayor en Arcade. Ahora con respecto a MK3, te habrás fijado en que los gráficos son idénticos a los de Arcade, y las pantallas de VS son geniales por lo que se utilizó bastante memoria en ello, y como bien sabemos, algo del juego tuvo que

sacrificarse, y en este caso, fue algo no muy indispensable dentro del juego mismo. Sólo piensa en que MK3, tuviera los mismos finales, pero los gráficos deteriorados o la movilidad muy lenta. ¿Es comprensible o no ? Espero entiendas estas razones.

RYO

Hola Amigos, los felicito por su genial revista, les escribo para que por favor me respondan : ¿Entre el NU64 y el "Project Reality", cuál es mejor?
Fernando A. Contreras.
ARGENTINA.

Bueno, la verdad es que ésta pregunta no tiene respuesta, porque estamos hablando de la misma cosa. ¿Entiendes lo que quiero decir? LA MISMA COSA. El NU64 y el Project Reality son el mismo aparato, lo que pasa, sucede o acontece, es que "Project Reality" era el nombre clave que le dierón al NU64 en 1993. Con este nombre, los ingenieros de la Nintendo y la Silicon Graphics (Conocidos por las animaciones de Terminator 2 y Jurassic Park) empezaban a trabajar en un nuevo sistema que aprovecharía las ventajas de la tecnología actual y la gran velocidad de los nuevos procesadores. Este sería el primer aparato en aplicar la tecnología de inmersión en la realidad, la nueva generación de entretenimiento electrónico que permitiría a los jugadores, entrar en mundos tridimensionales manejados en tiempo real. Como el "Project Reality" era un nombre muy técnico, Nintendo decidió dar a conocer la nueva consola con el Nombre de Nintendo Ultra 64 y luego de unos meses, lo dejó simplemente en Nintendo 64, nombre con el que se conoce actualmente y con el que jugarás duro a partir de los próximos meses.

ELMO

¿De qué trata el juego "WHERE IN THE TIME IS CARMEN SANDIEGO"?
Francisco Montenegro
Argentina.

Este es un juego bastante entretenido e interesante, pues tu tomas el rol de un detective de tiempo, y tu misión es atrapar a Carmen Sandiego, una peligrosa dama, cabecilla de una pandilla de ladrones, pues su único pasatiempo es robar objetos, pinturas y otras cosas en cualquier fecha de la historia, sin importarles que consecuencias tuviese. El juego en si es muy completo, pues aparte de viajar por el tiempo, en cada parada que hagas, te irán contando parte de la historia del país donde te encuenres, con lo que tu grado de cultura general, aumenta a medida que avanzas por el tiempo. Cada vez que comienzas un caso, te dan una pista: te dirán si el autor del robo fue hombre o mujer. De ahí en adelante, solo tu astucia y dotes de detective te ayudarán a capturar a uno de estos secuaces de Carmen Sandiego. Además, el juego viene con una enciclopedia, que te ayudará en cualquier caso. Una opción interesante es que tienes a tu disposición 5 idiomas distintos, entre los cuales se encuentra el español. Como comentario final, un juego totalmente recomendable para aquellos que gusten de las investigaciones y los casos complicados.

RYO.

Queremos saber sobre los nuevos lanzamientos que realizará el estandarte de la SNK, puesto que muchos como yo somos amantes de los Arcades.
Edison Lombana y Arnold Villareal.
MENDOZA.

Lo más reciente de la SNK son el King of Fighters 95 y Samurai Showdown 3, un par de muy buenos juegos que hace algún tiempo los aficionados de las Arcadia (incluyendome) están jugando. Por ahí se anda rumoreando algo sobre un juego llamado Real Bout Fatal Fury, pero no sabemos en que momento llegará a los locales de juego. Para salirme un poco de la tangente, hay algo más que debo contarles a todos: Una buena y mala noticia. La buena es que SNK de Japón está haciendo el juego de Samurai Showdown RPG y pronto se podrá jugar. La mala noticia es que tienes que ir hasta Japón para poderlo jugar, porque los Japoneses no tiene las menores intenciones de traducirlo al inglés por el momento. Quién sabe, de pronto los pica algún bicho y deciden darnos el placer de hecharle las manos encima .

ELMO.

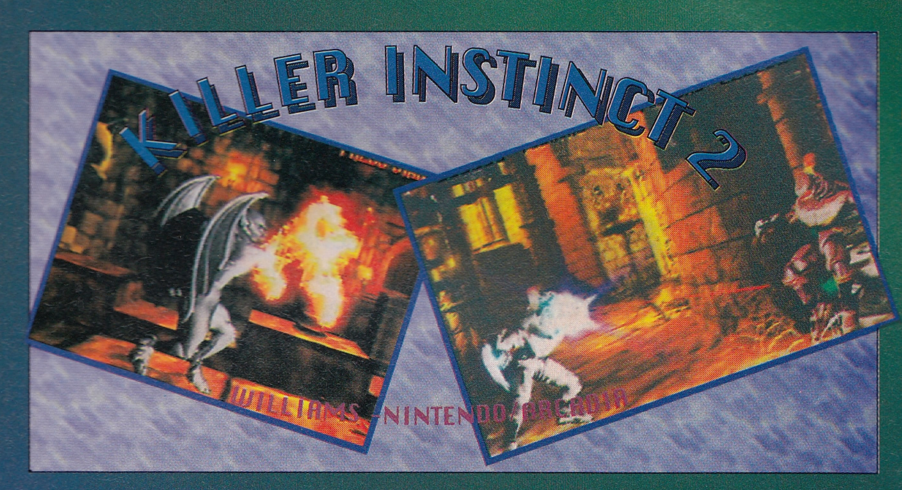
Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA S.A.
PERU N° 263
BUENOS AIRES
ARGENTINA.

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

AUNQUE ESTE JUEGO ENTRA EN EL GÉNERO R.P.G., SEGURAMENTE SERÁ DEL AGRADO DE MUCHOS. TE RECOMENDAMOS DARLE UNA MIRADA AL ANÁLISIS QUE HEMOS PREPARADO.





CONOCERÁS AL RESTO DE LOS HÁBILES LUCHADORES JUNTO CON SUS MOVIMIENTOS Y GOLPES. ENTREVISTAMOS A KEN LOBB DE NINTENDO OF AMERICA.



Y POR SI FUERA POCO, TE MOSTRAREMOS UN REPORTAJE ESPECIAL DE NUESTRA ESPECTACULAR VISITA A ELECTRONIC ARTS.



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES



¡APARECIÓ!
REVISTA
CONDORITO
MR
EXÍJELA EN TU QUIOSCO
¡REGALO!
Selección de los mejores Chistes de Difuntos
CONDORITO
TENEMOS LA COSTUMBRE DE TOMARLES LAS HUELLAS DIGITALES PARA IDENTIFICARLAS DESPUÉS.
Chile $ 980
Bolivia Bs. 7.00



Reparamos tu Nintendo® en 48 hs. o FUIMOS





SERVICE OFICIAL NINTENDO
(01) 833-3070



Argentina s.a.
REPRESENTANTE
OFICIAL NINTENDO
ARGENTINA
HONDURAS 4658
(1414) CAPITAL FEDERAL